

NINTENDO • SEGA • SONY • 3DO • ATARI • SNK
4/96
MAGNA MEDIA
4 391062 305803 04
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr 140/ptas 850
Die Nr.1
Alle Cheats zu Earthworm Jim
DIE PLAYSTATION-SENSATION
Final Fantasy VII
ENDLICH AUF PLAYSTATION
Wing Commander III
Zum Anfordern:
Kostenlose Demo-CDs für Playstation und Saturn
DISNEYS FILMHIT FÜR SUPER NINTENDO
TOY STORY
Stirb langsam
Gnadenlose 32-Bit-Action in „Die Hard-Trilogy"


SOFTWEAR
PlayStation
Die Fahrleidenschaft: Wo bitte geht's nach St. Tropez? Für Stefanie kein Problem. Sie ist in turbogeiles **Latex** gehüllt (Rubber Clubber DM 119,99), trägt ein mit Pailletten besetztes, nettes Etwas von Rhinestone Warehouse und eine **Brille im Jackie-O-Stil** (Hey, Hey, Hey! JFK! DM 64,90). Am ausgestreckten den Arm präsentiert sie ihre scharfe **Pistenjacke**, ein Geschenk der tragisch ums Leben gekommenen Rennlegende Johnny Schotternarbe.
Das Triebwerk: **EAs Need For Speed** für die **PlayStation**. Steffi hat die Wahl zwischen acht originalgetreuen leistungsstarken Sportboliden, mit denen sie im **Zwei-Spieler-Modus reale Rennstrecken** unter **physikalisch exakten Bedingungen** entlangheizen kann. All das mit **flüssiger Grafik**, die deutlich besser aussieht als das Ergebnis der Schönheitsoperation eines Modezaren.
Vollgas!
ROAD & TRACK ist ein eingetragenes Warenzeichen von Hachette Filipacchi Magazines • The Need for Speed und Road Rash sind Warenzeichen von Electronic Arts • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. • Dieses Produkt wird nicht unterstützt oder gesponsert von den jeweiligen Automobil-Herstellern • Space Hulk ist ein eingetragenes Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Blood Angels, Space Marines, Genestealers, Hivemind und Patriarch sind eingetragenes Warenzeichen von Games Workshop Ltd. PlayStation ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

ROAD & TRACK präsentiert

The Need for Speed™

von
Electronic Arts



Auch von Electronic Arts:





AUSGEBRÜTET!

Sony Playstation – Spiele

Titel	Preis
Agile Warrior F111 *	89,99
Alien Trilogy *	89,99
Assault Rigs	89,99
Battle Arena Toshinden	89,95
Casper *	89,99
Chaos Control *	89,99
Criticom *	**89,99**
Cyberia *	89,99
Defcon 5	89,99
Destruction Derby	99,95
Discworld	89,95
Extreme Games	89,95
Extreme Pinball *	89,99
Fade to Black *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galaxy Fight *	89,99
Hebereke Popoitto *	89,99
International Championship Soccer *	89,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2) *	109,99
Johnny Bazookatone	79,99
Jupiter Strike	79,99
Krazy Ivan	**89,99**
Lemmings 3D	AKTIONSPREIS 69,95
Loaded	89,99
Lone Soldier	89,95
Magic Carpet *	89,99
Mickey's Wild Adventure *	89,99
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NBA in the Zone (US)	119,99
NBA Live 96 *	89,99
Need for Speed *	89,99
Off World Interceptor Extreme *	109,99
Panzer General *	89,99
PGA Tour Golf 96	89,99
Power Serve Tennis	89,99
Primal Rage *	89,99
ranSoccer *	89,99
Rayman	89,95
Raiden Project	89,95
Ridge Racer	99,95
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash *	89,99
Shell Shock *	79,99
Shock Wave Assault	89,99
Starblade Alpha	89,99
Street Fighter Alpha *	**89,99**
Street Fighter – Movie	AKTIONSPREIS 69,95
Street Racer *	89,99
Striker 96	89,95
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,95
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	89,99
Time Commando *	69,99
Total Eclipse Turbo *	109,99
Total NBA 96 *	99,99
True Pinball *	89,99
Twisted Metal	89,99
Warhammer *	69,99
Warhawk	89,95
Wing Commander 3 *	99,99
WipEout	99,95
Worms	99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game	89,95
X-COM: Enemy Unknown (dt.)	79,95
Zero Divide	**89,99**

Sony Playstation – Zubehör

Artikel	Preis
Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,95
Control Pad (Sony)	59,95
Joypad mit Turbo und Auto-Feuer	49,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	**159,99**
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card	49,95
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad) *	89,99
RGB-Scart-Kabel	69,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Sega Saturn – Spiele

Titel	Preis
Alien Trilogy *	**89,99**
Bug	109,95
Casper *	89,99
Clockwork Knight 2	109,95
Corpse Killer (Import)	109,99
Cyberia *	89,99
Cyber Speedway	99,95
D *	79,99
Darius Gaiden *	79,99
Daytona USA	119,99
Deadly Skies *	89,99
Digital Pinball	109,95
Endorfun *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Formula One *	99,99
Galactic Attack	79,99
Galaxy Fight *	89,99
Hebereke Popoitto	89,99
High Velocity (Import) *	119,99
Hi-Octane *	89,99
Johnny Bazookatone	79,99
Magic Carpet *	89,99
Maximum Surge (Import) *	119,99
Myst	109,95
Mystaria – Realms of Lore	**99,99**
Mystery Mansion (dt.)	129,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NHL Allstar Hockey	109,95
Panzer Dragoon	109,95
Parodius Deluxe	89,99
Pebble Beach Golf	99,95
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Primal Rage *	89,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash *	89,99
Robotica	99,95
Sega Rally	99,99
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock *	99,99
Shinobi X	109,95
Shock Wave Assault *	89,99
Sim City 2000	99,99
Space Hulk *	89,99
Street Fighter Alpha *	**89,99**
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
True Pinball *	89,99
Victory Boxing	89,99
Victory Goal	119,99
View Point *	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter 2	99,99
Virtua Hang On Grand Prix *	99,99
Virtual Hydlide	109,95
Virtua Racing	AKTIONSPREIS 69,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms (Import)	109,99
World Cup Golf *	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms	**79,99**
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99

Sega Saturn – Zubehör

Artikel	Preis
6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory *	109,99
Control Pad	44,95
Joypad mit Turbo und Auto-Feuer	**39,99**
MPEG-Karte	349,95
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Virtua Stick	89,95



Grundgerät 499,99
incl. Control Pad





Grundgerät 649,00
incl. Control Pad







Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

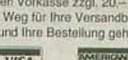
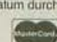
Telefonische Bestellannahme:

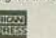
(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

Nintendo 64

Mit dem offiziellen Start des Nintendo 64, hierzulande auch als Ultra 64 geläufig, ist das so eine Sache. Englische und deutsche Magazine hatten schon unmittelbar nach der Shoshikai-Messe Skepsis geäußert, ob der versprochene Erscheinungstermin Ende April in Japan wirklich zu halten sein werde. Nintendo of Europe hatte auf solche Töne seinerzeit ziemlich verärgert reagiert – wie man sich denn als vom Markt abhängiges Fachmagazin angesichts der angespannten Lage solche Statements leisten könne! Jetzt wurde die Skepsis offiziell bestätigt: Der Start des Nintendo 64 wurde auf den 23. Juni 1996 verschoben. Zwar dürfen Großhändler ihre Bestellungen ab dem 21. April aufgeben, doch das ändert nichts daran, daß die Auslieferung dann noch gute acht Wochen dauern wird.



Das Nintendo 64 wird mit einem erstklassigen Controller ausgeliefert. Spielmodule müssen zugekauft werden, ein Bundle-Angebot gibt es zunächst nicht.

Begründet hat Nintendo die wiederholte Verzögerung mit zwei wesentlichen Punkten: Erstens konnten die ersten 500 000 Geräte (die noch nicht einmal den Bedarf für den japanischen Markt decken, geschweige denn für den Rest der Welt) deswegen nicht fertig montiert werden, weil es Probleme bei Fertigstellung bzw. Lieferbarkeit der Zentralprozessoren sowie mit den Speicherbausteinen gab. Zweitens habe es Verzögerungen mit "Super Mario 64" gegeben: Entwicklungs-Chef und Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto war mit einigen Details nicht zufrieden. Schon auf der Shoshinkai hatte er gesagt "Ich hätte gerne bis August Zeit".



Mario-Erfinder Miyamoto (r.) auf der Shoshinkai: "Ich hätte gerne bis August Zeit"

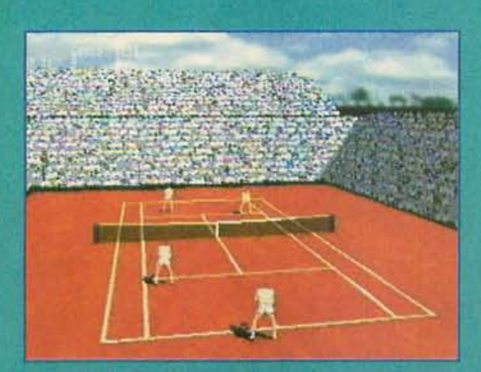
Das Nintendo 64 wird 25 000 Yen kosten, etwa 350 Mark. Ein Spiel soll umgerechnet rund 140 Mark kosten, zum Start sollen drei Titel lieferbar sein: Super Mario 64, Pilot Wings sowie ein Shogi-Spiel, eine japanische Schach-Variante, die so schnell nicht außerhalb Japans auftauchen dürfte. So unbequem diese Tatsache für alle Beteiligten auch sein mag, aber Nintendo gibt in dieser Phase kein sehr glückliches Bild ab...

Euer Video Games Team



66 Neue Renner, neue Kurse, dazu dieser weiße Flitzer, Ridge Racer Revolution bietet alles, was das Rennfahrerherz begehrt

14 Selten so gekracht - es wird viel geschossen in Die Hard Trilogy, der Spieleumsetzung der drei Stirb-Langsam-Filme



20 Wolfgang ist für Euch nach England geflogen und hat sich bei Codemasters mit den Entwicklern von Pete Sampras Extreme für die Playstation unterhalten



68 Basketball ist in, das weiß auch Sony und veröffentlicht mit Total NBA'96 einen erstklassigen Konkurrenten zu NBA In the Zone und NBA Jam



100 Endlich gibt's wieder Futter für deutsche Rollenspiel-Fans. Breath of Fire 2 wird Euch einige Wochen lang schlaflose Nächte bereiten

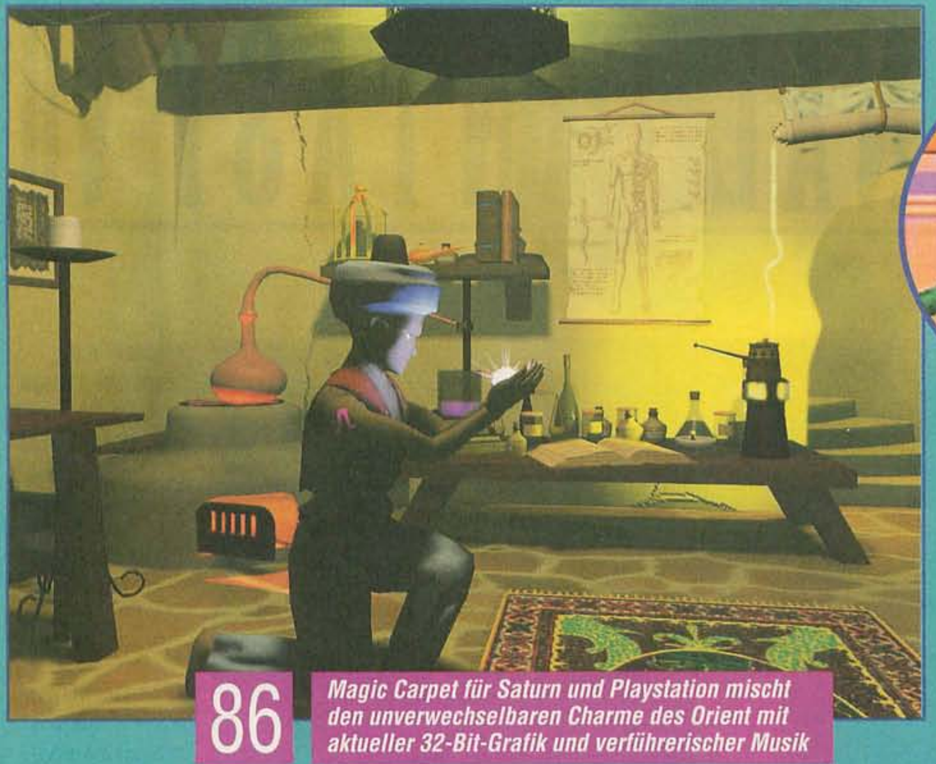


88 Ob es sich überhaupt noch lohnt, den nächsten Streetfighter-Titel zu erstehen, erzählt Euch Wolfgang im Test der PSX- und Saturn-Version

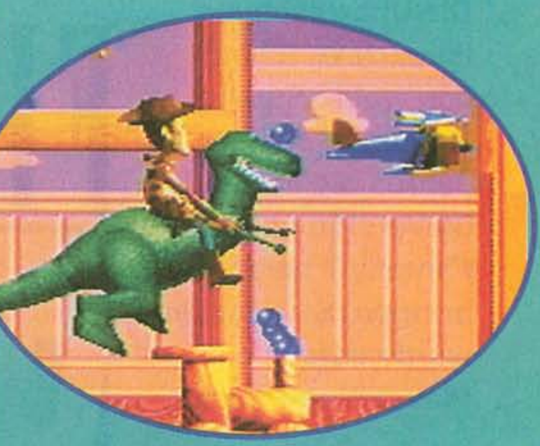
NEWS

TIPS & TRICKS

SPECIAL



86 Magic Carpet für Saturn und Playstation mischt den unverwechselbaren Charme des Orient mit aktueller 32-Bit-Grafik und verführerischer Musik



96 Ob Toy Story für SNES an die Klasse des Films heranreicht, erfahrt Ihr im großen Test

TEST

RUBRIKEN



Kostenlose Demo CDs Seite 31



8 Rollenspieler aufgepaßt! Hier erfahrt Ihr alles über Final Fantasy 7 für die Playstation



26 Dirk war bei Neon und hat eines der wenigen deutschen Programmierteams interviewt

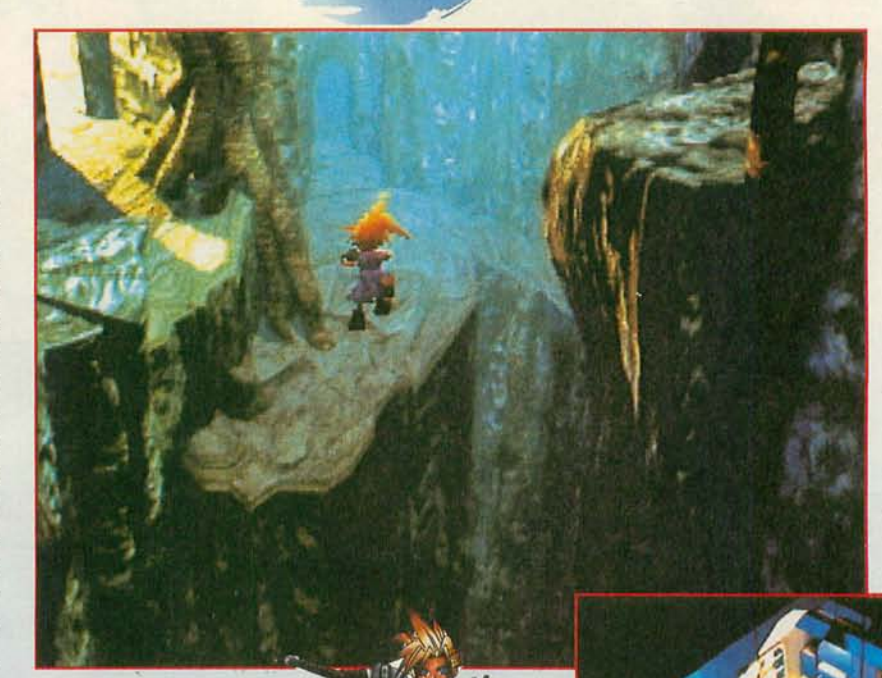


32 Kaum angekündigt, schon im Preview: Wipeout gibt's demnächst auch für Saturn

FINAL FANTASY VII™

Die Überraschung ist perfekt. Eigentlich wollte Square Anfang nächsten Jahres die Nintendo-64-Version von Final Fantasy 7 herausbringen. Stattdessen wurde daraus ein Playstation-Projekt.

Die japanische Rollenspielefabrik Square ist immer gut für eine Überraschung. Als wir in der vorigen Ausgabe einen Work-In-Progress-Bericht über die Nintendo 64-Version des Rollenspiels *Final Fantasy* ankündigten, wußte Square selbst noch nicht, daß eine Woche später dieses Projekt vorerst auf Eis gelegt werden würde. Da der Erscheinungstermin für das Nintendo 64 in Japan offiziell um weitere zwei Monate verschoben wurde (siehe Editorial) und noch immer nicht feststeht, wann das wiederbeschreibbare Laufwerk verfügbar sein wird, verwundert es eigentlich nicht mehr, daß auch die sog. Nintendo-treuen Hersteller jetzt nach anderen Konsolensystemen Ausschau halten. Nun steht definitiv fest, daß *Final Fantasy 7,* der direkte Nachfolger von *Final Fantasy 6* fürs Super Nintendo (US-Version: *Final Fantasy 3*) im Dezember dieses Jahres für voraussichtlich 5800 Yen (ca. 80 Mark) zuerst als Playstation-Spiel auf den Markt kommt. Aus zuverlässiger Quelle erfuhren wir über Meinungsverschiedenheiten zwischen Square und Nintendo. Dabei ging es um die Forderung von Nintendo, Nintendo-64-Spieletitel nicht auf anderen Systemen (Playstation, Saturn) umzusetzen, womit Square nicht einverstanden war. Die Vorarbeit, die die Entwickler bisher auf einer SGI Onyx-Workstation geleistet hatten, wurde kurzerhand mit dem Playstation Entwickler-Toolkit bearbeitet und dafür das Nintendo-64-Kit nach Kyoto zurückgesandt. Offiziell heißt es jedoch, daß *Final Fantasy* fürs Nintendo 64 lediglich auf unbestimmte Zeit verschoben wurde. "Der Grund, warum wir uns für das Playstation-System entschieden haben, ist technisch begründet. Für die Grafik- und Sound-Daten waren für uns die Speichermöglichkeiten (N-64-Modul bzw. wiederbeschreibbares Laufwerk) auf dem Nintendo 64 nicht ausreichend. *Final Fantasy 7* benötigt Daten im Größenbereich von einem Gigabit (!) und wird somit auf zwei Playstation-CDs ausgeliefert. Würden wir es hingegen auf dem Nintendo 64 umsetzen, müßten wir von unseren Endkunden Preise von ca. 10000 Yen (ca. 140 Mark) pro Modul verlangen. Und mit Sicherheit



So sieht eine "normale" Stage in Final Fantasy 7 aus. Die optische Qualität ist höchst bemerkenswert.

Auch das Innere eines Gebäudes betrachtet man nun aus der Quarterview-Perspektive



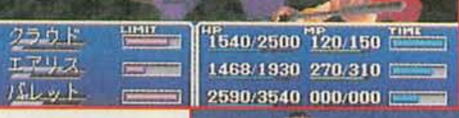




Die Charaktere können auch während einer Kampfsequenz aus einer beliebigen Perspektive betrachtet werden.


Auch diesmal spielen phantasievolle Maschinen eine große Rolle


Eine typische Kampfsequenz in Final Fantasy 7, einmal aus der seitlichen Perspektive...



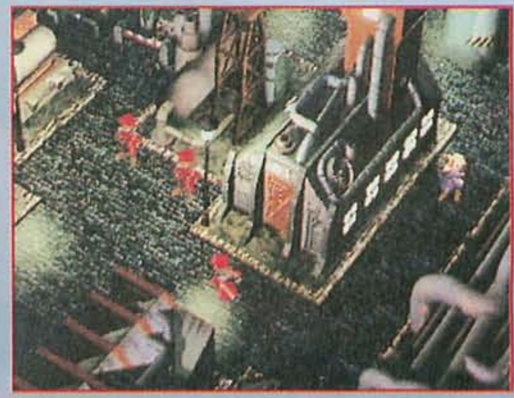

...einmal aus der Frontalperspektive betrachtet...

...und schließlich aus der Quarterview-Perspektive, wie wir es z.B. aus Beat'em Ups kennen.


Die Bilder der Demo-Sequenz stammen von der Onyx-Workstation. Trotzdem sind qualitative Unterschiede zu den Playstation-Bildern kaum zu erkennen.

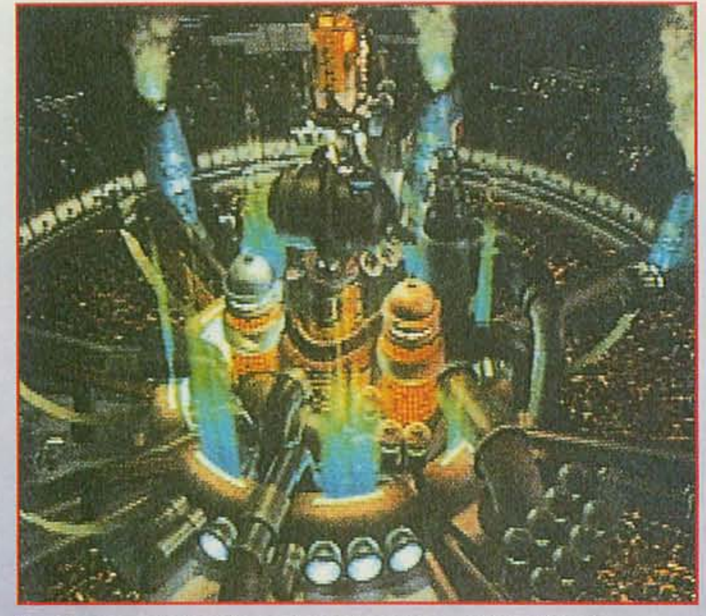
würden wir für *Final Fantasy 7* mehr als nur ein Modul benötigen. Sie werden mir zustimmen, daß solche Preise für ein einziges Spiel nicht durchsetzbar sind", meint dazu H.Yamashita, der Pressesprecher von Square. "Wenn sich die Möglichkeit bietet, könnten in Zukunft unsere Projekte auch für das Nintendo 64 oder den Sega Saturn umgesetzt werden. Doch vorerst möchten wir unsere Spiele auf der Playstation-Plattform entwickeln." Square hat sich also von Nintendo losgelöst und geht einen eigenen Weg. Was dies für das Entwicklungsteam von *Final Fantasy 7* bedeutet, erläuterte uns der leitende Game-Director K. Kitase: "Bisher wurden beispielsweise für die Gegner-Sprites oder Hintergründe lediglich einige wenige Grafiken erarbeitet, die später nach dem Baukastensystem zusammengesetzt und jeweils mit unterschiedlicher Farbe coloriert wurden. Jetzt können wir jedes einzelne Objekt individuell gestalten. Es wäre theoretisch auch möglich, jedes einzelne Monster oder Bewohner von Städten neu zu zeichnen. Es hängt nur davon ab, wieviel Zeit uns zur Verfügung steht. Für mich persönlich ist die 3D-Darstellung am interessantesten, weil man nun auch die Methodik des Filmemachens anwenden kann, wie es bei vielen amerikanischen PC-Spielen mittlerweile üblich ist." Das Interesse am internationalen Markt scheint bei Square generell vorhanden zu sein. So sind für den amerikanischen Markt ebenfalls Spiele geplant, jedoch Umsetzungen von älteren Titeln wie *Chrono Trigger* oder *Front Mission* für Windows 95. Diese werden ebenfalls in Form von CD-ROMs erscheinen. Auf die Frage, wie die Pläne für den europäischen Markt aussehen, erläutert T. Horii vom Sales Department: "Die Lösung, die uns vorschwebt, wäre, auf einem Spiel mehrere Sprachen unterzubringen. In der Europa-Version von *Final Fantasy 7* könnten somit sämtliche Texte und Sprachsamples auf Englisch, Französisch, Deutsch und vielleicht auch Spanisch auf ein CD-Set gepackt werden. Das spart enorme Kosten und vor allem viel Zeit. In Zukunft wollen wir, daß die Spiele weltweit zum gleichen Zeitpunkt erscheinen, aber wann wir dazu in der Lage sein werden, wissen wir selber noch nicht."




Diese vollanimierte Sequenz erinnert an einen Abenteuerfilm à la Indiana Jones

Gespräch mit N.Sakaguchi

Der Schöpfer der *Final Fantasy*-Saga Hironobu Sakaguchi agiert auch diesmal als Produzent. Der leidenschftliche *Ultima*-Spieler hatte sich schon einmal in einem Gespräch mit Video Games über die begrenzten technischen Möglichkeiten des Super Nintendos beklagt. Wir wollten nun von ihm wissen, wie es konkret zu der Entscheidung kam, das Spiel für die Playstation herauszubringen.



Der Kampf zwischen Mensch und Maschine geht in FF7 weiter...

VG: Warum und wann wurde entschieden, *Final Fantasy 7* für die Playstation herauszubringen?

Sakaguchi: Wir waren uns im Vorfeld darüber einig, daß unsere "Next Generation"-Spiele vor allem die Sinne des Spielers ansprechen sollten. Die grafische Präsentation und der Sound sind somit wichtiger Bestandteil unseres Spielkonzeptes. Letztes Jahr auf der Siggraph (Messe für Computergrafik in Amerika) stellten wir Demo-Sequenzen von *Final Fantasy* auf Polygon-Basis vor, die auf unserer Onyx-Workstation kreiert wurden. Im Laufe der Produktionsphase stellten wir fest, daß wir enorme Mengen von Daten benötigten, um all das zu realisieren, was wir wollten. Und das bewog uns, nach einer Konsolenplattform zu suchen, wo Speicherprobleme quasi nicht existieren.

VG: Warum kommt *Final Fantasy 7* auf zwei CDs?

Sakaguchi: Wie gerade schon gesagt, wollen wir bezüglich Grafik und Sound keine Kompromisse mehr eingehen. Wegen der enormen Datenmengen, die für *Final Fantasy 7* benötigt werden, haben wir uns schließlich dazu entschlossen, das Spiel auf zwei CDs auszuliefern.

VG: In Final Fantasy 7 wird zum ersten Mal die Grafik in die dritte Dimension verlagert. Befürchten Sie nicht, daß durch die Polygon-Grafik die Charaktere kühl und starr wirken könnten?

Sakaguchi: Da durch das CD-ROM die Speicherprobleme entfallen, können wir nun beispielsweise für jede einzelne Spielsituation gesonderte Grafiken aufbauen. Auch die Kameraperspektive kann beliebig verändert werden. Im Gegensatz zu bisherigen *Final-Fantasy*-Spielen sind wir auch nicht mehr dazu gezwungen, immer wieder die gleichen Daten für Gesichtszüge oder die Mimik einzusetzen. Ich denke, daß dadurch die "schauspielerischen" Qualitäten der Charaktere eher gesteigert werden können.

VG: Sie haben nun die Konsolenplattform gewechselt. Was wird sich in Zukunft bezüglich der Spiele ändern?

Sakaguchi: Die technischen Grenzen, die uns beim Super Nintendo Probleme bereitet hatten, entfallen nun gänzlich.

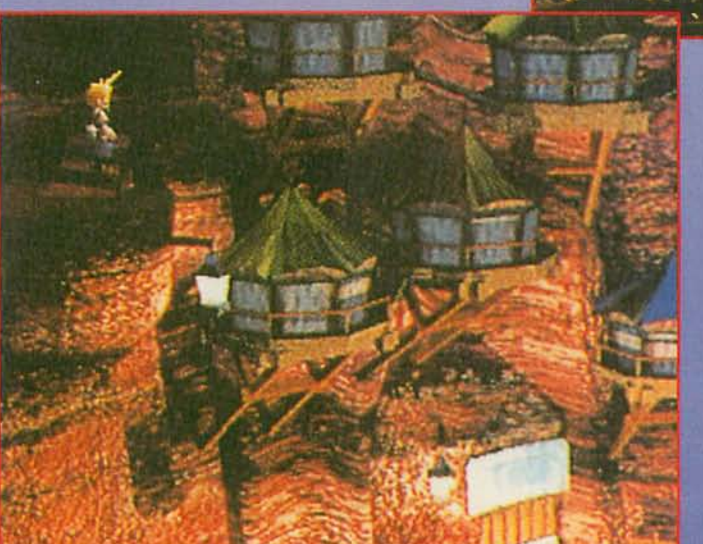


Die weibliche Charaktere Airris kämpft mit einem Metal-Rod, was darauf hindeutet, daß sie die Heil-Magie begerrscht



Der Held Cloud hingegen, ist ein typischer Vertreter der Haudegen-Zunft. Er trägt ein überdimensionales Schwert.

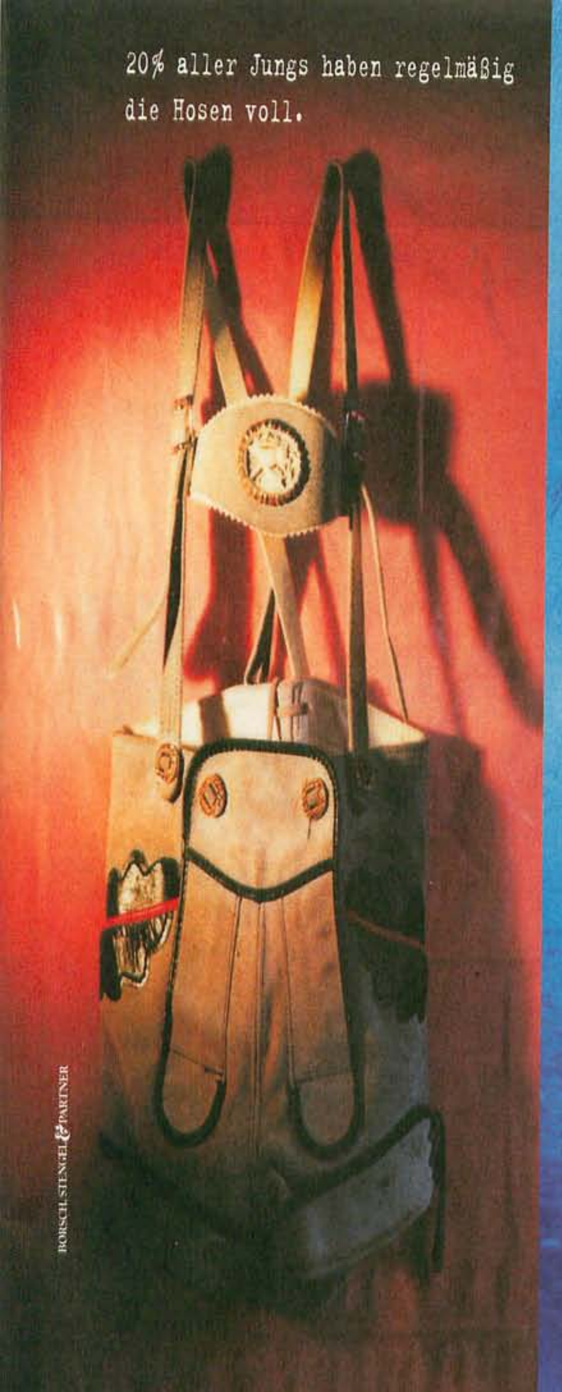




Eine Sequenz, die an Secret of Mana erinnert. Auch die Magie spielt in FF7 eine große Rolle.



Hier wurde ein Probemodell in den Hintergrund eingebaut. Es fehlt noch der letzte Schliff.



20% aller Jungs haben regelmäßig die Hosen voll.

Lone Soldier: Kraftfutter für echte Konsolen-Söldner.

Lone Soldier. Blei fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier. Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist: Im „Dschungel" hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime zu tun. Im „Canyon" mußt Du tückische Schluchten überwinden. „Middle Eastern City" verschlägt Dich in eine gefährliche Stadt im Nahen Osten. Und in „ Alien Situation" begegnest Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill in 32-bit-3D. Macht süchtig!



TELSTAR
Electronic Studios

Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Das bedeutet, daß wir den Schwerpunkt bei der Entwicklung nicht nur auf das Storyboard legen müssen. Die Art der Präsentation von Grafik und Sound, die der Spielende nun mal direkt am Bildschirm zu spüren bekommt, wird sich natürlich verändern. Das führt dazu, daß der Spielende jede einzelne Sequenz viel intensiver "erleben" kann, ähnlich wie bei einem Spielfilm.

VG: Werden Sie auch für andere Konsolenplattformen Spiele produzieren?

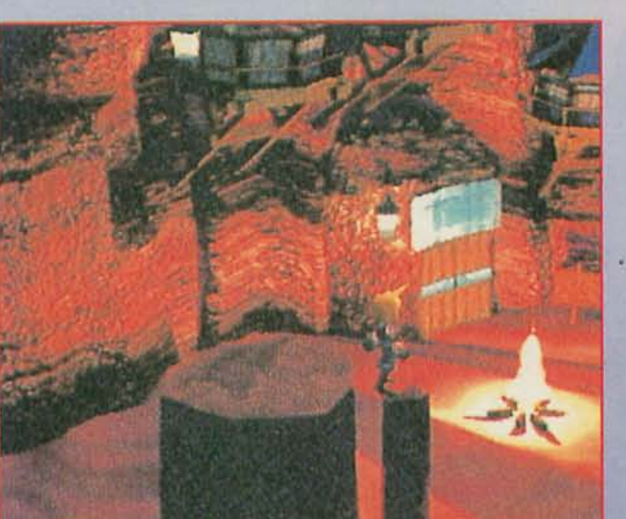
Sakaguchi: Ich bin immer der Meinung, daß einem Spiel keine Einschränkungen durch die Hardware auferlegt werden dürfen. Wenn sich ein anderes System besser für ein Spiel eignet, sollte man das auch nutzen. Wir werden uns in Zukunft nicht mehr auf ein System beschränken.

VG: Welche Systeme außer der Playstation kommen zur Zeit noch in Betracht?

Sakaguchi: Wir arbeiten zur Zeit an den Windows-95-Versionen von älteren Square-Titeln. Windows 95 ist zwar keine Konsolenplattform, aber z.B. in den USA, wo mehr PCs im Umlauf sind als Super Nintendos, wären wir in der Lage, den Markt noch weiter auszubauen. Wir haben uns deshalb bereits mit Microsoft auch über die Umsetzungsmöglichkeiten auf der Nachfolgeversion Windows 97 unterhalten. Auch für den europäischen Markt wären PC-Umsetzungen sicherlich interessant.



Aus dieser Perspektive wirkt der Boßgegner bedrohlicher als er ist. Um ihn herum tummeln sich Ninja-Kämpfer.



Diese kleine Stadt ist in Gefahr. Alle Bewohner haben sich in Sicherheit gebracht.



Huch! Ballate trägt ein Maschinengewehr als Armprothese.

Das Spielprinzip

Das Spielprinzip unterscheidet sich eigentlich kaum von den Vorgängern auf Super Nintendo. Ihr trabt mit Euren Hauptcharakteren Cloud, Airris und Ballate durch eine isometrische Landschaft, nur diesmal in 3D-Polygon-Darstellung. Im Verlauf der Handlung werden natürlich auch die *Final- Fantasy*-typischen Flugsequenzen zu sehen sein. Trefft Ihr auf Gegner, schaltet sich das Kampfmenü ein, wobei Ihr auch während des Schlagabtauschs die Perspektive beliebig verändern könnt. So seid Ihr beispielsweise in der Lage, auch Feinde aufzuspüren, die sich hinter Mauern oder sonstigen Hindernissen verstecken. Voraussichtlich wird zumindest bei einer der Hauptcharaktere die sog. Job-Funktion eingebaut. Ähnlich wie bei *Final Fantasy 5* fürs Super Nintendo (zur Zeit erhältlich nur in der japanischen Version) können Kämpfer durch Job-Wechsel wahlweise als Magier, Tänzer, Schwertkämpfer... usw. durch die Welt ziehen, wobei sie nach und nach die Jobspezifischen Special Moves und Zaubersprüche erlernen können. Wie letztenendlich die Story verlaufen wird, wurde leider noch nicht verraten, doch in einer der nächsten Ausgaben von Video Games werden wir sicherlich Näheres darüber berichten können. *tet*



Zu Beginn einer Kampfsequenz werdet Ihr über die Kräfteverhältnisse aufgeklärt



Magische Sprüche Klopfen, war schon immer die Stärke von Final Fantasy



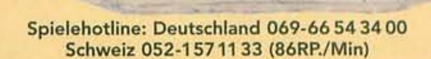
Wie Basketball im Fernsehen: mit den bekanntesten Spielern in voll besetzten 3D-Arenen, total natürlichen Bewegungsabläufen, Wahnsinns-Action, verschiedenen Perspektiven, Review und Slow Motion, Kommentaren und Live-Soundeffekten. Nur – ihr spielt selbst!

Hey. Wenn dir Total NBA '96 zu viel Action ist, spiel doch hiermit!



PLAYSTATION VON SONY

DAS IST KEIN SPIEL



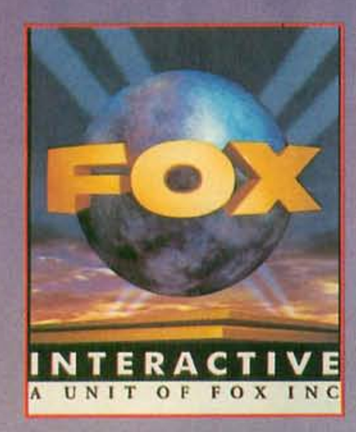
Nach *Alien-Trilogy* bahnt sich eine weitere Filmumsetzung ihren Weg auf Playstation und Saturn-Format. In Fox Interactives *Die Hard Trilogy* erwarten Euch drei knallharte Action-Szenarios, vollgepackt mit hochexplosiver Spannung.

DIE HARD TRILOGY





Mitte: Bei den Virtua Cop-Einlagen sind schnelle Reflexe und ein zielsicheres Auge gefragt





Wenn die Bombe tickt, heißt es schnell handeln! Ansonsten passiert das...



Im dritten Abschnitt darf das Gaspedal bis zum Anschlag durchgetreten werden

Urplötzlich und ohne große Vorankündigung hat Fox Interactive sein erstes Playstation/ Saturn-Projekt (PC-Benutzer werden mit einer Win'95-Version bedacht) der europäischen Fachpresse vorgestellt. Nach Acclaims lang ersehnter (und hochgelobter) *Alien Trilogy* ist damit ein weiterer vielversprechender Next-Generation-Titel in Arbeit, der ebenfalls in einem Aufwasch drei berühmte Filmfortsetzungen an einem Stück in sich vereint. Für die programmiertechnische Umsetzung zeichnet das vielseitige Entwicklerhaus Probe verantwortlich, das klammheimlich fast parallel mit Alien Trilogy an dem Fox-Produkt arbeitete. Vorab ein paar Hintergrundinformation für „Stirb langsam"-Neueinsteiger: Wenn John McClane (alias Bruce Willis) auf Ganovenjagd geht, zieht es nicht nur hartgesottene Action-Fans magisch ins Kino. Der erste und zweite Teil war ein kapitaler Kassenhit und die dritte Episode nicht minder erfolgreich, wenngleich einigen Fans bei dieser Geschichte der letzte Kick fehlte. Angesichts dieser Triumphe wundert es nicht, daß nun auch ein Spiel unterwegs ist, in dem Ihr knallharte Action-Situationen aus allen drei Filmvorlagen überstehen müßt. Auf der CD erwarten Euch drei unterschiedliche Spielprinzipien, bestehend aus 30 einzelnen Levels, die Ihr in der Rolle des Unglückspolizisten 'McClane' überstehen müßt. Das erste Szenario wird aus einer isometrisch-verwandten Perspektive gezeigt und erinnert dabei spielerisch an das ziemlich "rauh" geratene *Loaded*. Zuerst kämpft Ihr Euch in bester Rambo-Manier durch die Parkgarage des Nakatomi Plaza-Towers, um von dort aus zehn Stockwerke zu erklimmen und nebenbei arme Geiseln aus den Klauen der Terroristen zu befreien. Zudem sollten noch Bomben entschärft werden, die ansonsten für Euren Helden den sicheren Tod bedeuten. Unterwegs gibt es zahlreiche Räume zu erforschen, in denen Ihr diverse Extrawaffen oder hilfreiche Items findet. Der nächste "Die-Harder"-Abschnitt spielt sich wie im Originalstreifen auf dem betriebsamen Dulles-Airport von Washington ab. Hier darf man im *Virtua-Cop*-Stil alle auftauchenden Polygon-Gauner über den Pixel-Jordan schicken. Für diese Aufgabe stehen sechs durchschlagende Waffenarten zur Verfügung, das Angebot reicht dabei von einer alles zerfetzenden Shotgun bis zu ei-



Links: Auf lahme Fußgänger wird keine Rücksicht genommen.

Unten: Vom Dach des Nakatomi-Towers nehmt Ihr die Bösewichte ins Visier



Diese fahrerische Glanzleistung ging offensichtlich in die Hose



Zahlreiche Kamerapostionen sorgen für Überblick



Mit dem Schneemobil liefert Ihr Euch heiße Verfolgungsjagden



15 unterschiedliche Fahrzeuge stehen für das Straßenrennen bereit (Twisted Metal läßt grüßen)



Die Hard Trilogy ist natürlich mit wunderschönen Explosionen vollgepackt



Bis Ihr schließlich nur noch mit Waffengewalt weiterkommt

nem großkalibrigen Maschinengewehr. Saturn-Fans, die im Besitz der Lichtpistole sind, dürfen sich schon mal vorab glücklich schätzen, da ihr Schmuckstück dank eingebauter Supportfunktion auf diesem Wege wieder zum Einsatz kommt. Ob die Playstation-Knarre aus der *Horned-Owl*-Verpackung ebenfalls unterstützt wird, stand bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht fest. Das letzte Abenteuer präsentiert sich durchgehend von der rasanten Seite. Mit einem von 15 verschiedenen Vehikeln – die Palette reicht hierbei von einem klobigen Monstertruck bis zum schnittigen Ferrari – rast Ihr quer durch Manhattan oder begebt Euch in den Untergrund von New York und entschärft nebenbei weitere hochexplosive Bomben. Das Gemeine dabei ist, daß der, der zu langsam reagiert, direkt in einen einstürzenden Wolkenkratzer kracht. Allem voran wirkt die Grafik bei dieser abschließenden Sequenz am beeindruckendsten: Feinstes Texture Mapping, viele Objekte, flüssiges Scrolling und spektakuläre Explosionen sorgen für knisternde Filmatmosphäre. Wenn alles gut geht, können *Die Hard*-Fans hierzulande ab Juni/Juli auf Verbrecherjagd gehen. *ws*



Der Nakatomi-Tower bietet viele Schlupfwinkel für die bösen Gauner

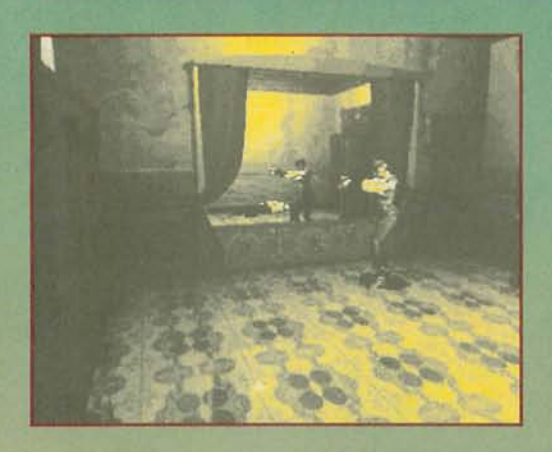
"Das können wir besser", werden sich die Entwickler beim Blick auf *Alone In The Dark 2* gedacht haben. In der Tat versprechen mehr Grafik, mehr Action und besserer Sound Monster-Spannung für die Playstation.

Resident

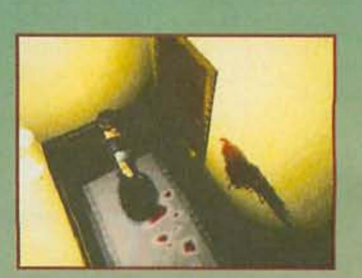


Für den Froschmann braucht Ihr schon ein dickes Kaliber. Das Ambiente mit den stilvoll-düsteren Räumen und den realistischen Sounds steigert die Spannung.

Armer Chris, den ham'se wohl erwischt



Für grafische Spielereien ist die Playstation allemal stark genug. Wer da wohl seine Spuren hinterlassen hat?



Für alle Anhänger der fröhlichen Untotenhatz beschert Virgin bald eine passende Übungsplattform. Als (wahlweise männliches oder weibliches) Mitglied einer kleinen Polizei-Eingreiftruppe sucht Ihr ein verwunschenes Anwesen auf, in dem gar schauerliche Dinge vor sich gehen. Biologische Experimente sollen da abgehen – schon klingelt's bei den meisten, mit anderen Worten: Zombie-Monster. Wie schon in *Alone In The Dark,* schleicht Ihr als Polygon-Figur völlig frei beweglich durch das unheimliche Gemäuer und versucht dem Rätsel auf die Spur zu kommen. Eure Umgebung ist allerdings nicht aus Polygonen aufgebaut, sondern in eitel Rendergrafik gehalten. *Resident Evil* ist weit mehr Action-orientiert. Adventure-Bestandteile finden sich eher selten. Hier gilt eher "erst schießen, dann fragen", und mit "Mister Neun Millimeter" haltet Ihr Euch reaktionsschnell die auftauchenden Monster vom Leib. Frei nach dem Motto "Dicke Wummen für dicke Monster" sucht Ihr die einzelnen Räume nach Waffen ab, mit denen Ihr auch die fettesten Polygon-Untiere in handliche Einzelteile zerlegt. Armbrust, Bazooka und Kettensäge werden uns versprochen, die Magnum und die Pumpgun waren in unserer Version schon enthalten. Je nachdem, ob Ihr Euch als Polizist oder Politesse herumtreibt, ändert sich auch die Handlung. Als





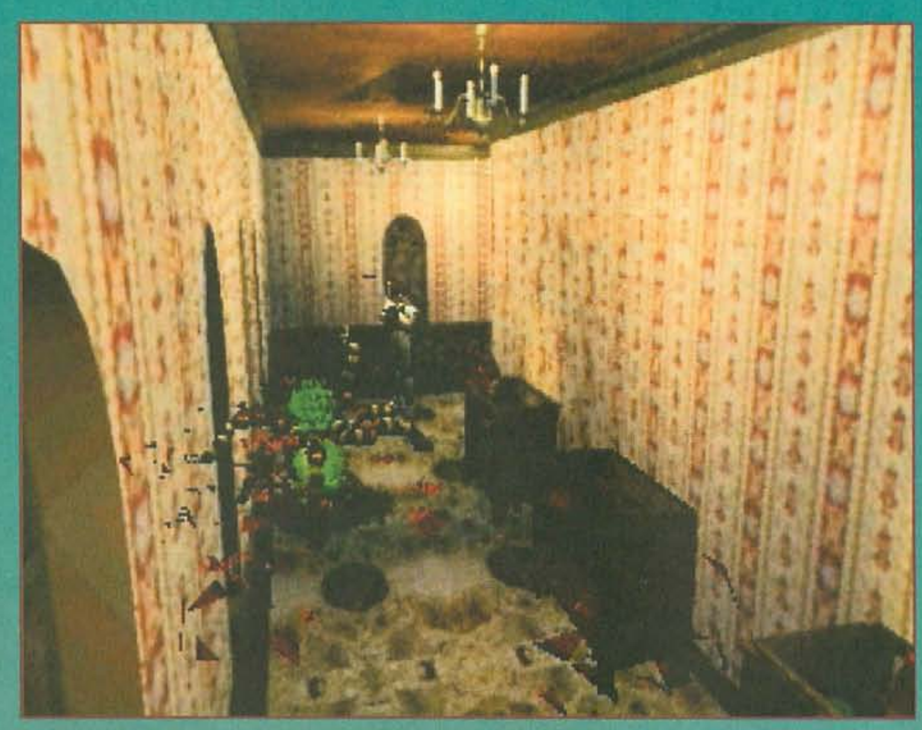


Die beiden Charaktere sind in allen Lebenslagen sahnmäßig flüssig animiert. Bis hin zum Hülsenklicken sind auch alle Geräusche im Spiel.

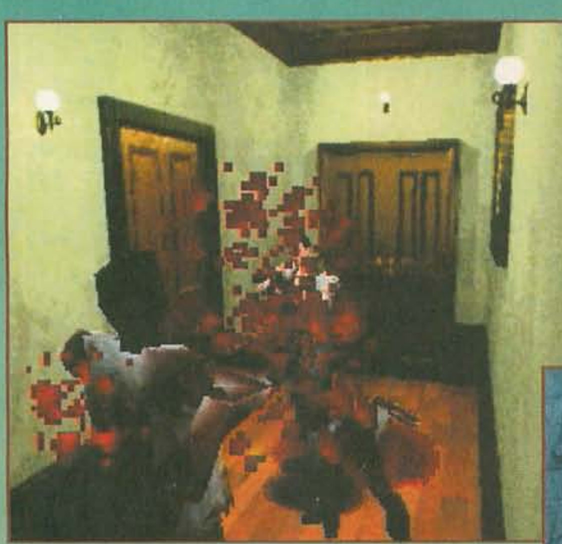
Evil



Mann oder Frau? Der Geschmack entscheidet.



Die dicke Spinne schickt nach dem Ableben ihre Nachkommen los – drauftreten!





Die Sau zuckt noch! Ein Zombie am Boden ist nicht ungefährlich.



Huch! Mit diesem Schlangenmonster endet unsere Version.



Per Menü verwaltet Ihr Waffen. Auf Knopfdruck gibt's auch die Karte.

Weiblein klärt Ihr das Ableben Eures Partners auf, den Ihr auch alsbald recht regungslos und reichlich angeknabbert auf einem Balkon entdeckt. Als männlicher Held geht Ihr zuerst unerklärlichen Schüssen nach. Die Kameraperspektive schaltet in Abhängigkeit Eures Standortes automatisch um. Glücklicherweise könnt Ihr auch Unholde zwischen die Augen treffen, die sich noch gar nicht in Eurem Bildausschnitt befinden. In der vorliegenden Preview-Version stehen die nämlich wieder auf, sobald Ihr den entsprechenden Raum verlassen habt (dafür habt Ihr mit der Standardwaffe unbegrenzte Munition). Verfehlt Ihr ein Monster, werdet Ihr gebissen, vergiftet oder anderweitig wenig gentlemanlike behandelt. Als quasi fairen Ausgleich entledigt Ihr einen anrückenden Zombie mit dem ersten Schuß von nicht mehr benötigten Gliedmaßen oder stiefelt ihm – untermalt mit dem passenden Soundeffekt – Eurer Schuhprofil in die Rübe. Überhaupt haben sich die Entwickler bezüglich des Sounds kräftig ins Zeug gelegt. Der Klang Eurer Schritte richtet sich nach der Umgebung (Hall in der Halle, dumpfes Pochen auf Teppich). Die Musik baut professionell Spannung auf und könnte aus einem echten Schauerfilm sein. Schauen wir mal, ob es bei dem Gehalt an deutlichen Szenen überhaupt noch zu einem Test kommt. Fertig soll die Playstation-Version angeblich noch im März sein. Kosten soll das Spiel ´nen Hunni. *js*





Klick, mit dem Wegnehmen der Pumpgun aktiviert Ihr eine Falle

Pete Sampras Extreme

Codemasters werkelt gerade an der Playstation-Umsetzung von Pete Sampras Tennis und Micro Machines V3. Trotz "bombiger" Stimmung und chaotischen Schneegestöbers, wagte Wolfgang den Sprung auf die königliche Insel.

Seit dem Japan-Release der Playstation sind mit *Power Serve* und *V-Tennis* zwei Tennissimulationen erschienen, die sich sowohl grafisch als auch technisch sehen lassen konnten, aber dafür spielerisch keine großartigen Finessen vorzuweisen hatten. Auch das englische Softwarehaus Codemaster hat diese Aktionen verfolgt und wagt jetzt im Sportspielbereich mit seiner gesammelten 16-Bit-Erfahrung den Sprung auf eine Next-Generation-Plattform. Hierzu einige Hintergrundinformationen: Codemasters gut gelungenes Mega-Drive-Modul *Pete Sampras Tennis*, ist neben *Micro Machines* und allen voran *Brian Lara Cricket* (war in England wochenlang an der Spitze der Verkaufscharts) einer der bislang größten Hits des kleinen Softwarehauses. Seit knapp sieben Monaten arbeitet ein siebenköpfiges Team mit Hochdruck an der Playstation-Variante von *Pete Sampras Extreme*. Zeitgemäße Polygon-Grafik und aufwendige Motion-Capture-Technik sollen der Tenniskonkurrenz die Luft aus den Segeln nehmen. Bis zu vier Spieler gleichzeitig dürfen



Via Multi-Tap dürft Ihr auch im Doppel gegeneinander antreten







Die Animation der Spieler ist super flüssig – was auf Bildern leider nicht zu erkennen ist





Das Codemasters-Headquarter: Eine umgebaute Farm in malerischer Landschaft



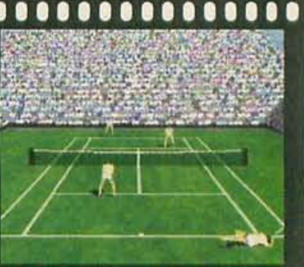
Blick auf das farbenprächtige Hong-Kong-Stadion, eines der insgesamt acht Austragungsstätten











mitmachen (Multitap-Adapter vorausgesetzt) und auf Wunsch auch im Doppel antreten. Selbst ein Link-Modus ist geplant, allerdings fehlt dazu noch das zweite Development-Kid: "was hoffentlich noch rechtzeitig vor Fertigstellung eintreffen wird", beteuerten uns die Programmierer. Solisten dürfen auf zahlreichen Courts in verschiedenen Ländern (England, Frankfurt, Moskau, Hong Kong usw.) ihr Tennisgeschick beweisen. Bei Turnieren ist man automatisch im Feld der 24 besten Filzballkünstler. Allerdings muß man aus "Lizenzgründen" (das Geld reichte "nur" für die Nummer 1) wieder auf die restlichen Originalnamen von weiteren Berühmtheiten und den dazugehörigen Austragungsstätten verzichten. Das Spielfeld läßt sich aus über sechs verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Dabei räumten die Entwickler ein, daß sich nicht alle zu einem ernsthaften Match eignen. Besonders effektvoll (aber sehr schwierig zu spielen) ist z.B. die "Ego-Perspektive", bei der Ihr direkt aus den Augen Eures Wahlspielers den Ball über das Netz drescht. Gefühlvolle Lobs und harte Schmetterbälle sind ebenso machbar, wie Stop- und Passierbälle. In welchem Winkel der Ball den Schläger verläßt, hängt davon ab, wie Euer Spieler zum Ball steht und wie lange der entsprechende Schlagknopf gedrückt wird, bevor der Ball den Schläger berührt. Im Gegensatz zu den oben erwähnten Tennis- Simulationen wurde viel Wert auf die Spielbarkeit gelegt. Besonders bei der Treffsicherheit des Balls gab man sich mächtig Mühe und versuchte dabei ein ausgewogenes Mittelmaß zu finden, das sowohl Anfänger als auch Profis motiviert. Mal ehrlich gesagt, es gibt bei einem Tennisspiel nichts frustrierenderes, als permanent ins Leere zu schlagen. Natürlich könnt Ihr durch das umfangreiche Optionsmenü verschiedene Spielparameter einstellen. So läßt es sich auf ein, zwei oder drei Gewinnsätze spielen, ins Trainingslager gehen oder Statistiken studieren. Über 50 Megabyte an digitalisierten Zu-



Das Pete-Sampras-Extreme-Team auf einen Blick: N. Taylor, P. Gataaura, L. Metcalf, D. Windsor, P. Hindle, G. Raeburn (v.l.)

Tim Bartlett ist für Musik und Sound-Kulisse zuständig

schauersamples werden, je nach mehr oder weniger gelungenen Spielaktionen, von der CD gezielt eingespielt. Jeder Lob, Aufschlag, Slice oder Volley hört sich je nach Spielsituation akustisch verschieden an. Landet Ihr ein überraschendes As, tobt die Menge, drescht Ihr nach einem erbitterten Schlagabtausch ins Netz, wird man mit enttäuschendem Raunen "belohnt". Selbst diverse Bodenbeläge erzeugen unterschiedliche Laufgeräusche. Des weiteren wird auf jedem Tenniscourt in der jeweiligen Landessprache gesprochen, von denen insgesamt acht unterschiedliche Varianten existieren. Neben diesen Feinheiten gibt es unterhaltsame TV-Studio-Einlagen mit über 500 Einzelclips, in denen Ihr von „Jim Smash" (ein Ur-Tennisprofi) und „Major Duffer" (bekannter englischer Sportreporter) kritisch über die Geschehnisse informiert werdet. Für die Video-Aufnahmen wurde extra ein leerstehendes Lagerhaus in ein „state-of-the-art"-Fernsehstudio umgebaut und dazu ein proffesionelles Produktionsteam engaiert. Außerdem haben die Entwickler wie schon beim Mega-Drive-Sampras viele kleine Gags eingebaut. So dürft Ihr Euch auf versteckten "Fun"-Courts (z.B. „Street-Tennis" in der Bronx) und abgefahrene Spielerfiguren freuen. Doch damit nicht genug, man denkt sogar darüber nach, eine 8-Spieler-Party-Option mit einzubauen, was Multi-Spaß pur bedeuten würde. Mit *Final Match Tennis* ist sicherlich ein ernstzunehmender Konkurrent unterwegs, der aber vorerst nur in Japan erscheinen wird. Ab Juni dürfen wir bereits mit *Pete Sampras Extreme* rechnen, warum also noch länger warten? *ws*



Zarte Frauenhände schneiden die Videoclips auf richtige Länge. Sportreporter Major Duffer beim Fachsimpeln mit Jim Smash.









Hier seht Ihr die Roh-Entstehung eines Bewegungsablaufes nach dem Motion-Capturing-Verfahren

Interview



Wir befragten "Rachel England" (European Marketing Manager) über die Zukunftspläne von Codemasters:

VG: Hat Codemasters eigentlich noch Pläne für neue Mega Drive-Spiele?

CM: Wir arbeiten gerade an *Brain Lara Cricket '96*, das aber ausschließlich in England erscheinen wird. Der Vorgänger landete 1995 auf Platz 3 der meistverkauften Mega Drive-Titel in England. Zudem werden wir vielleicht ein weiteres Mega-Drive-Spiel gegen Ende des Jahres ankündigen, mehr kann ich dazu noch nicht verraten.

VG: Darf ich daraus schließen, daß für Codemasters der 16-Bit-Markt ebenfalls kurz vor dem Exodus steht?

CM: Nicht ganz, aber es wird immer schwieriger originelle Spielideen zu finden, die sich entsprechend gut verkaufen und damit den kostspieligen Entwicklungsaufwand decken.

VG: Codemasters hat in den letzten Jahren fast nur Sega-Spiele (MD&GG) produziert. Steht nun die Playstation in ihrer Gunst an erster Stelle und wie sieht es mit dem Saturn aus?

CM: Die Playstation ist neben dem PC unser führendes Entwicklungsformat. Die Rechenpower und 3D-Möglichkeiten der Sony-Konsole gibt unseren Programmierern genügend Potential für herausragende Spiele.

VG: Werden Sie nun Spiele für den Saturn entwickeln?

CM: Wir können derzeit noch keine konkreten Ankündigungen dazu machen.

VG: Wie sieht es mit dem Nintendo 64 oder M2 aus?

CM: In dieser Richtung warten wir ebenfalls noch ab.

VG: Sie haben bestimmt schon von Nintendos neuester Entscheidung gehört, das N64 erst im Spätherbst hier zu veröffentlichen. Denken Sie, daß die Fans hier auf das N64 warten werden oder sich vorher für eine andere Next-Gen-Konsole entscheiden?

CM: Wir sind uns ziemlich sicher, daß die meisten Fans warten werden. Aber auch die anderen Systeme sind sehr 'verführerisch' und werden einiges Geld einbringen, bevor das N64 hier ist.

VG: Denken Sie, daß CD basierende Konsolen(Playstation, Saturn usw), die mehr auf eine ältere Zielgruppe fixiert sind, sich besser auf dem Markt behaupten können, als das N64?

CM: Alle neuen Konsolen haben die technischen Voraussetzungen noch nie dagewesenen Realismus zu präsentieren und damit hat es die Industrie nicht mehr ausschließlich auf "Videospiel-Kids" abgesehen.

VG: Welche Konsole wird Ihrer Meinung nach am Ende das Rennen machen?

CM: Wir wünschen das Beste für jede Plattform. Unsere Systemwahl bei der *Spiele*-Entwicklung richtet sich nach dem, für was sich die meisten Kunden entschieden haben.

VG: Was für einen Platz nimmt der PC im Spielesektor für Sie ein?

CM: Der PC nimmt einen sehr gewichtigen Stellenwert ein, weil er sich zum Standard im Heimcomputerbereich etabliert hat. Mit dem PC läßt sich vieles bewerkstelligen und es zeichnet sich immer mehr ab, daß die Zeit, in der er zum Spielen genutzt wird, ständig ansteigt.

VG: Und die letzte Frage: Wie weit sind die beiden Playstation-Titel fertig programmiert?

CM: Pete Sampras Extreme ist zu 65% fertig und Micro Machines V3 ca. 40%


Unternehmen der Finanzgruppe
Die „Ich hab' mein Geld dabei"-Karte:
Mit der CARD rund um die Uhr ans Konto.
Europaweit. Fragen Sie uns einfach direkt.
Wenn's um Geld geht – Sparkasse
WIR LEBEN NICHT NACH ÖFFNUNGSZEITEN.

Namco Museum Vol. 2

Den ersten Teil der Namco-Klassiker haben wir bereits in dieser Ausgabe getestet. Was Euch in Museum Vol. 2 alles erwartet, verraten wir Euch in diesem Beitrag.



Mit Gaplus und Xevious (rechts oben) sind zwei knallharte Vertikal-Shoot'em-Ups im Angebot



Xevious läßt sich ebenfalls im Hochformat spielen

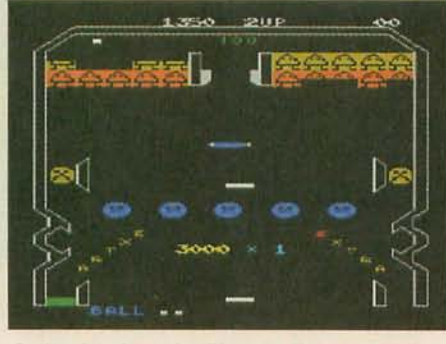


Bei Grobda dürfen unentwegt Panzer zerlegt werden

Neben *Pac Man* und *Pole Position* gibt es noch viele Namco-Spieleklassiker aus den achtziger Jahren, die es jeden Videospiel-Veteranen warm ums Herz werden lassen. In einem Anflug von Nostalgie und nicht zuletzt dem guten Anklang der *Galaxian* und *Galaga*-Loader bei *Ridge Racer/Revolution* und *Tekken*, hat sich die Namco-Chefetage dazu durchgerungen, weitere Spielhallenhits aus vergangen Tagen auf vier Playstation-CDs zu verteilen. Damit es auch 1:1-Umsetzungen werden, wird ein Teil des Programmcodes der Originalautomaten verwendet. Auf der zweiten Museumsausgabe feiern sechs mehr oder weniger bekannte Titel ihr Comeback: *Xevious* ist der Urvater der vertikal scrollenden Ballerspiele. Mit einem silbrig glänzenden Mini-Raumer fliegt Ihr über ein spärliches Landschaftsszenario hinweg und ballert Euch mit mickrigem Lasergeschütz und Wurfbomben den Weg frei. Am Ende jedes Levels steht Ihr wie gewöhnlich einem Obermotz gegenüber. Weniger bekannt ist *Cutie*, ein Mix aus Flipper und Breakout, für das Namco eigens einen Paddle-Kontroller entwickelt hat, der in einer limitierten Auflage mit dem Spiel in Japan ausgeliefert wird. Das Shoot'em-Up *Gaplus* war der inoffizielle Nachfolger des ersten *Galaga*-Spiels und führte die revolutionäre Gegnerklau-Idee in umgekehrter Weise fort. Per Saugstrahl kann man bis zu zwei Gegner auf seine Seite ziehen und damit die eigene Schußkraft verstärken. Mäusestar *Mappy* dagegen dürften noch einige Mega-Drive-Besitzer kennen. Das Spielprinzip des Automaten war einfach und schnell zu kapieren: Mit Mappy hüpft man auf Gummibändern durch ein mehrstöckiges Haus, sammelt Gegenstände ein und versucht, der Katzengegnerschaft zu entkommen. Der nächste Titel *Grobda* läßt sich am besten als *Robotron*-Verschnitt mit Panzern beschreiben. Aus der Vogelperspektive gezeigt, gilt es, so schnell wie möglich die feindlichen Tanks per Dauerfeuer vom Bildschirm zu fetzen. Das letzte Spiel auf der CD ist *Dragon Buster*, das erstmalig auf einem Heimsystem sein Debüt feiert. Namco startete damit 1984 den ersten Versuch, eine Kombination aus Action- und Rollenspiel in den Spielhallen zu etablieren. Als mickriger Heldensprite, der mit einem Zahnstocher großen Schwert bewaffnet ist, durchquert Ihr hüpfend und springend verwinkelte Gänge und drescht auf die Gegnerschaft ein. Ein genauer Termin für die zweite PAL-Edition steht noch nicht fest (Importmuster von B&B Tel.: 02636/80191). *ws*



Mäusestar „Mappy" im Wettlauf mit dem hungrigen Katzenvieh



Cuties ist eines der ältesten Namco-Spiele und stammt aus dem Jahre 1979



Dragon Buster war das erste Action-Rollenspiel für die Spielhalle

Chronicles of the Sword

Nach Discworld ist bereits das zweite von Europäern programmierte "Point-and-Click-Adventure" im Anmarsch. Grund genug für Video Games, dem unabhängigen Spiele-entwickler "Synthetic Dimensions" einmal aufmerksam über die Schulter zu schauen



Die in den Suburbs von Birmingham ansässige Firma *Synthetic Dimensions* hat bisher haupsächlich auf dem Amiga-Sektor (Gauntlet 1 und 2, Golden Axe, Legends of Valour) von sich reden gemacht, über *Core Design* 1992 aber auch ein Action-Adventure für das Mega Drive (Corporation) auf den Markt gebracht. Thematisch wurde deren neues Abenteuer, das für Playstation und PC erscheint, an die mittelalterliche Artussage angelehnt. Als Sir Gawain, dem ältesten Sohn von König Lot, sollt Ihr König Artus, Herrscher von Camelot, in einer Intrigen-verseuchten höfischen Welt beistehen und 24 verzwickte Hauptaufgaben (= Spielabschnitte) meistern. Über 80 Gegenstände müssen eingesammelt, bzw durch abenteuerliche Tauschmanöver anderweitig ergattert werden. Euer Item-Menü zeigt praktischerweise auch immer gleich den Fundort des jeweiligen Gegenstandes mit an. In verschiedenen Echtzeitkämpfen, wie z.B. beim Kampf gegen das Skelett, das Euch nicht vom magischen Wasser kosten lassen will, schaltet die normale Raumperspektive in eine Art "Third Person"-Perspektive um, wobei Ihr dann dem Feind direkt in die Augen seht (gesetzt den Fall, er besitzt überhaupt welche). Schräge Witze wie in Discworld, sucht Ihr hier zwar vergebens – die Spieldesigner haben in der Orientierungsphase Dutzende Bücher gewälzt, um möglichst viel historisch korrekte Fakten unterzubringen –, dafür verspricht Kevin Bulmer, Gründungsvater der Firma, selbst geübten Spielern mindestens 40-50 Stunden Knobelspaß. Die Entscheidung, das Spiel auf zwei CDs unterzubringen, lag übrigens nicht nur an der umfangreichen Handlung. Die Animationssequenzen der sehr realistisch agierenden Charaktere "verursachen" alleine eine Datenmenge von 40 Megabyte, sämtliche gerenderten Hintergründe der ca. 120 verschiedenen Orte im Spiel, schlucken weitere 200 Megabyte; von Sprachausgabe und dem eigentlichen Programmcode ganz zu schweigen...

Interessant ist an dieser Stelle auch noch, daß für den ganzen Renderwahnsinn keinerlei Silicon Graphics Workstations benutzt wurden (aus purer Geldnot, nämlich), sondern ganz normale 120er Pentium PCs mit 32 MByte RAM. Nach ziemlichen Anlaufschwierigkeiten hatten die pfiffigen Engländer aber eine kleine US-Firma ausfindig gemacht, die die benötigte Software zum Rendern maßgeschneidert für die eigenen Bedürftnisse entwickeln konnte. Als erste aussagekräftige Demos fertig waren, ging das Gebuhle um einen potenten Hersteller/ Distributor los. Als *Sony*-Tochter *Psygnosis* (vormals *Sony Interactive*) dann höchstselbst Interesse bekundete, begab man sich willig in deren Arme. *Chronicles of the Sword* wird voraussichtlich im April erscheinen (Tet freut sich schon auf ein verlängertes Test-Wochenende). *ds*



▲ *Lauter schlaue Artus-Bücher*

◀ *Ein Monster-Macher beim digitalisieren der Gegner*



Hoffentlich hat Gawain bereits die passenden Hilfsmittel zur Reptilienbekämpfung eingesammelt

"Unser Damenklo hat 20 Kubikmeter Fassungsvermögen, 16 davon sind voll mit Müllsäcken": Video Games war zu Gast beim derzeit frischesten Next-Gen-Programmierteam Deutschlands .



Fünf der sechs Jungmanager beim Fototermin (Langschläfer Jan zog es vor, auszuschlafen)

Auf die Frage, warum das mit den Müllsäcken so sei, kam prompt die naßforsche Antwort "Weil wir wie besessen an guten Spielen arbeiten". Von übertriebenem Arbeitseifer war zwar bei unserer Stippvisite nicht viel zu merken, nahm sich die gesamte Sechserbande schließlich einen halben Tag lang Zeit, mit uns über die Spieleindustrie im Speziellen, bzw. über Gott und Wackelpudding in seinen verschiedenen Aggregatzuständen zu plaudern.

Die NEON Software GmbH wurde 1993 von den damals Anfang zwanzigjährigen Hessen Antony Christoulakis, Michael Büttner, Boris Triebel, Jan Jöckel, Peter Thieroff und Matthias Wiederwach gegründet. Vor allem Programmierveteran Peter Thieroff brachte schon Vorerfahrung aus dem professionellen Bereich mit, die er bei seiner eigenen Firma *KAIKO* sammeln konnte (bekannt geworden durch C 64-Spiele, wie "Quik & Silva", oder "Gem X für" den Amiga). Nach einigen weiteren Amiga-Titeln, wie "Turrican 3" oder "Mr. Nutz 2" fürs Mega Drive, wandte man sich in Darmstadt Mitte '94 aber gezielt den anspruchsvolleren Plattformen Playstation, Saturn und High-End-PCs zu. Ein eigenes Motion-Capture-Projekt wurde zwar wieder fallen gelassen, da die inzwischen über Drittfirmen erhältliche Technik erschwinglich geworden war und viel weniger Zeitaufwand erforderte. Die beim Herumtüfteln gewonnenen Erfahrungen und das Verstehen, wie komplexe Bewegungsabläufe lebender Personen möglichst realistisch auf künstliche Charaktere in Videospielen übertragen werden, sind aber trotzdem auch für die jetztigen Projekte von immensem Nutzen. Solltet Ihr der Truppe auf ihrem Ameisenpfad von der Hindenburgstraße ins bevorzugte "Cafe/Bistro Grafenstraße" jemals begegnen, würdet Ihr sie übrigens nie für derartige Hotshots halten (das Outfit reicht von Techno bis müslimäßig-schüchtern). Das Privatleben der sechs Jungmanager geht naturgemäß umso mehr gegen Null, je näher die Deadline für ein abzulieferndes Spiel rückt. Das schmerzt Family-Man Matthias am meisten, da er doch mit Heike so gerne Kinder und das ganze Drumherum haben würde (Anmerkung d. Red: Wir drücken alle 14 Daumen, daß es irgendwann doch noch klappt). Nach den spieltechnischen Vorlieben gefragt, waren die Meinungen geteilt, wie im richtigen Leben. Die Mehrheit bevorzugt zwar Virtua Fighter gegenüber Tekken, bei Daytona/ Sega Rally vs. Ridge Racer gingen die Meinungen aber ebenso auseinander, wie bei der Frage, ob wipEout als viel zu schwer oder schlichtweg genial einzustufen sei. Daß Ihr auf keinem bisher von den Neon-Boys programmierten Spiel bisher das schwarz-weiß-rote Logo wahrgenommen habt, liegt an der engen Zusammenarbeit mit *Ocean*, die NEONs Projekte meist finanziell unterstützt und die Spiele dann auch vermarktet haben. Alle drei Titel für dieses Jahr, Tunnel B1, Viper und Vanished Powers, erscheinen ebenso bei Ocean. Momentan laufen außerdem die Verhandlungen über eine 20%-ige Beteiligung der Engländer an der Darmstädter GmbH.

Sacht die Doris zu Boris: "Mir ham da'n Problem mit unsähm Pudding..."

An den verschiedenen Versionen (PS, SAT, PC) von jedem Spiel arbeiten übrigens immer alle Mitarbeiter gleichzeitig. Dazu wurde die Hardwareengine der Playstation, die ca. 20% eines Spielprogramms ausmacht, für das Saturn-Entwicklungssystem und den PC in mühevoller Heimarbeit emuliert. Einmal geschrieben, ist der "logische Code", der die restlichen 80% des Spiels ausmacht, dafür auf allen drei Systemen lauffähig. Sämtliche Computer sind zwecks Parallelprogrammierung miteinander vernetzt, wobei es natürlich auch passieren kann, daß man Fehler für die Anderen mitverursacht. Würde z.B. Antony zu später Stunde bei der PS-Version von *Tunnel B1* die Kollisionsabfrage so verhunzen, daß man danach überall durch Wände durchfahren könnte, dann hätte Kollege Michael, der am nächsten Morgen vielleicht noch ein paar Dinge bei der Saturn-Version abstimmen wollte, dort das gleiche Problem mit den Wänden. Im Anschluß erfahrt Ihr mehr über die laufenden Projekte.



Was wäre ein Ausflug nach Darmstadt, ohne den zauberhaften NEON-Vögeln einmal das Kinn kraulen zu dürfen?



Die ausgefeilten, Explosionen und Lichteffekte sehen auf der Playstation einen Tick besser aus, als auf dem Saturn

Hier sind bereits sämtliche Waffen und alle Extras verfügbar

Tunnel B1

Der Name dieses Descent-artigen Spiels setzt sich aus dem ursprünglichen Arbeitstitel zusammen, nämlich "B1", und der Ortsbezeichnung für die unterirdischen Räumlichkeiten, in denen Ihr Euch zumeist bewegt. Als Gegner muß ein doofer Diktator herhalten, dem Ihr als motorisierter Untergrundkämpfer das dreckige Handwerk legen sollt. Euren Gleiter "seht" Ihr aus der klassischen "Third Person Perspective", sprich Ihr sitzt in der Fahrerkabine und seht lediglich das Mündungsrohr der auf dem Dach angebrachten MG, die am Anfang der ersten Stage aufgenommen wird. Jeder der 15 Level besteht aus mehreren Untermissionen. Manchmal müßt Ihr innnerhalb eines Zeitlimits unter Zuhilfenahme von Speed Ups nur ein festgelegtes Ziel erreichen. Hierbei ist es hilfreich, wenn man vorher fleißig Kartenteile gesammelt hat, da man sich dann auf der Map den Weg schon genau einprägen kann. Anderswo warten Atomreaktoren auf ihre Zerstörung, wobei es auch hier auf Geschwindigkeit ankommt, da Ihr nach vollbrachter Tat schnell die Kurve kratzen müßt – Strahlung schadet schließlich der Gesundheit. Am besten legt man bei dieser Mission auch gleich noch die richtigen Hebel für einige schwere Eisentore um, damit die Radioaktivität nicht Gänge verseucht, durch die Ihr eventuell später noch mal durchfliegen müßt. Fünf grafisch unterschiedlich gestaltete Welten sollen einen Tunnelkoller verhindern helfen. Vom Industriegebiet zur Waffenfabrik über die Autobahn und durch Abwasserkanäle, jagt Ihr die Gehilfen des bösen Manns, bis in der Chemiefabrik der finale Showdown bevorsteht. Gegner stehen Eurer Mission nicht immer nur leibhaftig im Weg, auch von ihnen gelegte Minen-







An manchen Stellen kommt ein richtiges wipEout-Feeling auf

felder wollen erst mal überwunden werden. Am besten kickt Ihr in diesem Fall auch eine Mine, damit sich die Dinger von selbst entschärfen. Zwölf verschiedene Waffen/ Hilfsmittel (z.B. Raketen, Laser, Smartbombs oder Flares), sind in unterschiedlichen Ausbaustufen erhältlich, um Geschosse Eurer Gegner abzulenken. Tunnel B1 besticht vor allem durch toll gemachte bildschirmfüllende, transparente Explosionen und atmosphärische Lichteffekte. Daß diese auf dem Saturn nicht ganz so gut aussehen, ist normal. Von der rasanten Geschwindigkeit, die NEONs smarte Harwareengine ermöglicht, profitieren aber beide Versionen gleichermaßen. Ob sich hinter dieser Grafik-Perle auch tatsächlich ein Hit verbirgt, läßt sich aber erst nach längeren Testsitzungen mit Sicherheit feststellen. Lange dauert's jedenfalls nicht mehr. Ende März findet das Final Testing bei Sony in London statt. Wenn dort keine größeren Bugs gefunden werden, steht einer Veröffentlichung Anfang Mai nichts mehr im Wege.

Spielt Ihr in einem Level gegen die Zeit, kann eine falsche Weggabelung bereits das Aus bedeuten

Viper



Bei diesem Projekt (Arbeitstitel B2), das auch wieder für Playstation, Saturn und PC umgesetzt wird, handelt es sich um einen soliden 3D-Shooter in *Hellfire-Zone*-Manier. Bei unserem Besuch war leider gerade das vorhin angeschnittene Problem mit der Parallel-Programmierung aufgetreten. Ein ungeschickter Mensch hatte beim PS-*Viper* eine Kleinigkeit geändert und schon war keine der drei Ver-





Ob hier ein Helikopterflug über NYC als Inspiration gedient hat?

SOFTWEAR



Der Anspruch: Leah ist ganz Prinzessin, mit ihrem **atemberaubend galaktischen Pullover** von Vulcan Vinyl (DM 198,90), **Radium-Make-up** (Qurie Labs, DM 6,99) und hautengen **Astronauten-Hosen** (Tinpins, DM 75,50).

Das Spiel: Mit einem Staraufgebot erzählt **Origins Wing Commander III** eine Saga, die Filmelemente im **Hollywood-Stil** mit einer spannungsgeladenen **Weltraum-Kampfsimulation** verbindet. Zu den Hauptdarstellern gehören **Mark Hamill**, **Malcolm McDowell**, **John Rhys-Davies** und **Tom Wilson** als 'Maniac'.

Haar von Maurice.

Wing Commander III

von

Origin Systems







Das "übliche" Waffenarsenal wird beim Shooter Viper noch um einen Flammenwerfer ergänzt

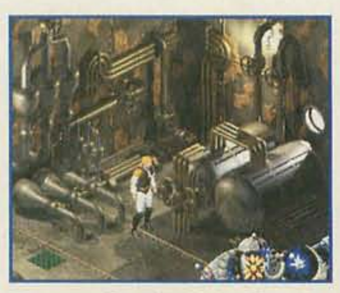
sionen mehr spielbar – ein nicht mehr verschwinden wollendes, riesiges "Game Over"-Zeichen war alles, was vom aktuellen Stand der Programmierung zu sehen war. Zum Glück ließ sich noch ein uraltes Demo von der letzten ECTS auftreiben, viel sagen läßt sich aber dennoch nicht. Geplant sind auf alle Fälle drei Welten à drei Level.

Ihr steuert einen schwerbewaffneten Heli, der in der Canyon-Welt drei von guten Menschen bewohnte Basen vor angreifenden Miesepetern bewahren soll. In der City-Welt müßt Ihr dann ein riesiges Transportflugzeug eskortieren und gen Schluß einen Zug aus der Techno-Welt ins Jenseits bomben. Was das Waffenarsenal angeht, braucht sich *Viper* bestimmt nicht vor anderen Spielen des Genres zu verstecken. Als Novum könnt Ihr jetzt sogar mit einem integrierten Flammenwerfer in den luftigen Nahkampf eintreten. So wie es aussieht, kann Euer Heli aber nur auf festgelegten Routen fliegen und sich nicht 100%ig frei im dreidimensionalen Raum bewegen. Da die beiden anderen Projekte für die Fertigstellung momentan aber eine höhere Priorität besitzen, muß man abwarten.

So heißt es auch selbstironisch in der Presse-Information: "Tja, an der Story wird zur Zeit noch bei *Ocean* gebastelt... aber sie wird sicherlich verdammt packend!?!"

Vanished Powers

Persönlich war ich von NEONs Action-Adventure-RPG im Zelda-Stil am meisten beeindruckt. Die beiden Screenshots stammen von der PC-Version, da sich *Ocean* bislang noch nicht zu einerKonsolen-Konvertierung durchringen konnte, obschon dies ein Leichtes wäre. NEON gibt zwar zu, daß man bei einer eventuellen Adaption Abstriche bei den Animationsphasen machen müßte. Von dem bisher Gesehenen wäre dieses Spiel aber auch auf dem Saturn und der Playstation immer noch ein Top-Titel. Die Story ist überaus intelligent gestrickt. Der jugendliche Abenteurer Drago muß der bildhübschen Göttin Lyra helfen, ihre ehemalige Gestalt und all ihre magischen Kräfte wiederzuerlangen, die ihr ein gemeiner Victor-Typ



Drago zu Gast bei Jules Verne?



Überall gerenderte Hintergründe

geraubt hat. Die im Spiel auftauchenden Menschen benutzen in der viktorianisch angehauchten Vergangenheit bereits riesige Dampfturbinen zur Energiegewinnung. Dadurch entsteht teilweise eine Atmosphäre, wie man sie aus Jules-Verne-Filmen kennt. Während eines bestimmten Spielabschnitts tappt Ihr auch in einer riesigen Pyramide herum, die sich später als getarntes Raumschiff, ausgestattet mit den verrücktesten technischen Spielereien, entpuppt. Der geniale französische Komponist Laurent Julia hat 50 Minuten super-atmosphärischen Soundtrack nur für *Vanished Powers* geschaffen. Die auf Silicon Graphics Rechnern gerenderten Hintergründe sehen allesamt spitzenmäßig aus. Kann man nur hoffen, bzw. an Ocean nach Manchester schreiben, daß der Marschbefehl in Richtung 32-Bit-Konsolen auf dem Fuße folgt. *ds*





Hier müßt Ihr als David gegen übermächtige Goliaths antreten

Auch Programmierer werden will!

Die Zeiten der "Kinderzimmer-Programmierung" sind spätestens seit dem Aufkommen der neuesten Konsolengeneration endgültig vorbei, und an ein PS-/SAT-Entwicklungssystem kommt nur jemand ran, der sowieso schon im Business drin ist. Wie geht also der willige Freak am besten vor, um seinen Traumberuf irgendwann einmal ausüben zu können?

Von der NEON-Crew erfuhren wir, daß ein Informatik-Studium nicht unbedingt der beste Weg ist. Informatiker sind in der Branche auch deswegen eher unbeliebt, weil sie oft viel zu wenig wirklich brauchbare Kenntnisse mitbringen und absurde Gehaltsvorstellungen haben. Obgleich noch nicht existent, skizzierte NEONs Matthias Wiederwach das Berufsbild des "modernen" Programmierers eher als das eines Lehrberufes. Gefragt sind heute vor allem Hardwarespezialisten, die genau verstehen, wie ein Computer funktioniert. Jegliche Programmiererfahrungen sind selbstverständlich von Vorteil, umso mehr Kenntnisse über Hochsprachen Ihr habt ("C" ist besonders angesagt), desto besser. Wer das Glück hat, in der Nähe der wenigen deutschen Entwickler-Hochburgen zu wohnen, sollte versuchen, erstmal durch kleinere Jobs ein Bein in die Tür zu bekommen. Wer dann noch sehr viel Freizeit investiert und dranbleibt, der hat gute Chancen, nach einiger Zeit in den Kreis der Erlauchten aufgenommen und während der täglichen Arbeit dort weiter ausgebildet zu werden.

Fundierte Kenntnisse der englisch*en und* deutschen Sprache (siehe Überschrift) sind mit Sicherheit kein Nachteil...



Acclaim Demo-CDs

Hier gibt´s was umsonst! Ja, Ihr habt richtig gehört! Holt Euch die kostenlosen Demo-CDs zu *Descent* für Playstation und *X-Men* für Sega Saturn.

In Zusammenarbeit mit Acclaim und Interplay haben wir mal wieder ein ganz besonderes Schmankerl für Euch vorbereitet. Demo-CDs speziell für die Playstation gehören in England zum guten Ton, jedes Playstation-Heft, das was auf sich hält, bietet regelmäßig Silberscheiben auf dem Titel an. Die Sache hat allerdings auch einen Haken, denn diese Zeitschriften kosten um die 12 Mark. Deshalb sind wir den für Euch günstigeren Weg gegangen: Auf Seite 34 findet Ihr außer der Mitmachkarte auch eine an Acclaim adressierte Bestellkarte. Mit dieser Karte könnt Ihr eine von zwei (oder auch beide) Demo-CDs bestellen. Auf der Saturn-CD befindet sich eine spielbare Demo von *X-Men: Children of the Atom*, während die Playstation-Scheibe einige Level von *Descent* parat hält. Klebt eine Briefmarke auf die Karte, tragt Euren Namen ein, kreuzt die CD Eurer Wahl an und werft das Ganze in den nächsten Briefkasten, und Acclaim schickt Euch so schnell wie möglich Eure persönliche Demo-CD. Je nach Nachfrage kann es bis zu vier Wochen dauern, das Angebot gilt außerdem nur, solange der Vorrat reicht. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen und der Einsendeschluß ist der 1. Mai 1996. Berücksichtigt wird nur, wer die Original-Karte einschickt, Farbkopien gelten nicht. Schickt Eure Karten so schnell wie möglich, es lohnt sich! *Descent* für die Playstation erhielt in der VG 03/96 immerhin 85% Spielspaß, und auch *X-Men: Children of the Atom* ergatterte mit 81% Spielspaß in Ausgabe 02/96 noch einen Classic. *rz*





Oben: Genau das richtige für alle Prügelfans: X-Men für den Saturn. PSX-ler bestellen sich die Descent-Demo.



Descent für die Playstation

wipEout

Langsam wird es schwierig, sich für eines der 32-Bit-Systeme zu entscheiden. Auch in Europa beginnt man damit, namhafte Playstation-Spiele für den Saturn umzusetzen.



Besonders in Tunnelabschnitten kommt es öfter mal zu Kollisionen mit Wänden und Gegnern



Die kurvenreiche Silver-Stream-Stecke im Überblick

Gegenüber der Playstation-Version sind optisch kaum Unterschiede zu erkennen



Auch in dieser Version gibt es sternförmige Markierungen, wo Ihr die Items auflesen könnt

Kurz nach dem Verkaufsstart der Playstation in Deutschland zählte *wipEout* von Psygnosis (heißen mittlerweile offiziell wieder so) zu den beliebtetsten Spieletiteln überhaupt. Nicht umsonst lieferten sich die raketengetriebenen Formula-3600-Gleitfahrzeuge hitzige Gefechte mit dem Genre-Konkurrenten *Ridge Racer* um die Gunst der Käufer. Superschnelle Polygongrafik und abgefahrener Tekkno-Sound sorgten für das optimale Highspeed-Feeling. Nun hat sich Sonys Tochter (ja, die mit den Eulenaugen) dazu entschlossen, auch die Saturn-Gemeinde an diesem futuristischen Rennspektakel teilhaben zu lassen. Dabei müßt Ihr in dieser Variante von *wipEout* auf nichts verzichten. Gameplay und grafisches Outfit sind in unserer vorliegenden Muster-CD identisch mit dem des Playstation-Originals (Test in VG 10/95). Nachdem Ihr Euch im Menü entweder für Championship-, Einzelrennen- oder Time Trial-Modus entschieden habt, beginnt Ihr in der Venom-Anfängerliga mit den ersten sechs Strecken. Später, wenn Ihr Euch auf allen Strecken unter den ersten drei Rängen plaziert habt, erhaltet Ihr Zugang zur fortgeschrittenen Rapier-Klasse, wo Eure insgesamt acht verfügbaren Fahrzeuge eine erhebliche Steigerung in der Geschwindigkeit erfahren. Auch das System mit den Waffen-Extras wurde unverändert übernommen. So könnt Ihr auch diesmal Eurer Rennflieger-Konkurrenz per Zielsuch-Raketen Landminen und Turbo-Katapult auf die Pelle rücken. Hartgesottene Duellisten werden jedoch ziemlich in die Röhre gucken. Im Gegensatz zu der Playstation-Version steht Euch keine Link-Option zur Verfügung. Da das Spiel ursprünglich keine Split-Funktion besitzt, existiert somit kein 2P-Modus. Hoffen wir, daß zumindest ein handlicher Analog-Joypad, ähnlich wie das Ne-G-Con, demnächst auf dem Markt kommt. *tet*



Ein einziger Fahrfehler, und alle anderen ziehen an dir vorbei. Da hilft nur noch Waffengewalt.

Thor

In Japan scheint das Mega Drive nun endgültig tot zu sein. Dafür erfahren immer mehr 16-Bit-Titel eine Umsetzung für den Saturn. Nach Shining Force kommt nun auch eine 32-Bit-Version des Hit-Titels The Story of Thor auf den Markt.



Dieser Boßgegner versteckt sich gemeinerweise im Sand

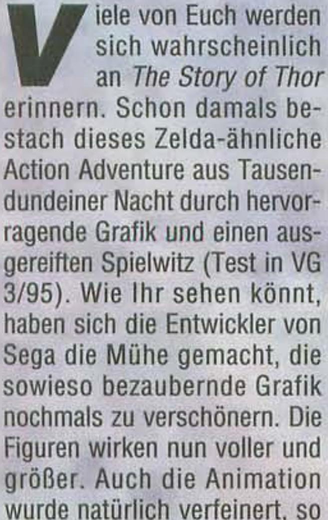


Der Feuer-Geist Efreet besticht durch wuchtige Special Moves





Neben Zombies und Ghosts laufen im Wald allerhand giftige Monster herum



Viele von Euch werden sich wahrscheinlich an *The Story of Thor* erinnern. Schon damals bestach dieses Zelda-ähnliche Action Adventure aus Tausendundeiner Nacht durch hervorragende Grafik und einen ausgereiften Spielwitz (Test in VG 3/95). Wie Ihr sehen könnt, haben sich die Entwickler von Sega die Mühe gemacht, die sowieso bezaubernde Grafik nochmals zu verschönern. Die Figuren wirken nun voller und größer. Auch die Animation wurde natürlich verfeinert, so daß die Palette an Waffen und Special Moves entsprechend erweitert werden konnte. So beherrscht unser Held Leon neben seinem Dolch noch drei weitere Waffenarten: den Bogen, das Zepter und das Sichelschwert, wovon jeweils drei unterschiedliche Level-Varianten existieren. Sie lassen sich aber auch durch magische Kugel-Items aufpowern. Die Feuerkugel kann beispielsweise in Verbindung mit einem Sichelschwert und den dazugehörigen Zauberformel-Items (müssen ebenfalls gesammelt werden) zu einem Feuerschwert umfunktioniert werden. Diese Waffe umhüllt den Gegner mit einer feurigen Flamme und verarbeitet ihn kurzerhand zu Asche. Auf nützliche Begleiter, die Euch während der Reise tatkräftig unterstützen, könnt Ihr ebenfalls zurückgreifen. Wie auch in der 16-Bit-Version, dürft Ihr im Verlauf des Spiels zahlreiche Spirits aufsuchen, die sich Euch nach einem kurzen Plausch anschließen. Per Knopfdruck ruft Ihr diese je nach Bedarf auf. Insgesamt existieren sechs dieser "Spirits", die jeweils die Naturelemente Wasser, Feuer, Pflanzenwelt, Schatten, Sound und Luft repräsentieren. Jeder besitzt spezielle Fähigkeiten, die zur Überwindung von Hindernissen und zur Lösung von Rätseln benötigt werden. Mit den zahlreichen Action-Einlagen und der packenden Story (die sich von dem der Mega Drive-Fassung gänzlich unterscheidet) ist *The Legend of Thor* (voraussichtlicher Titel in Japan), das in Japan am 26. April erscheint, auch für Feunde des Jump'n Run gut geeignet. Ein genauer Verkaufstermin für Deutschland steht noch nicht fes t. *tet*



Eine fleischfressende Pflanze will ebenfalls regelmäßig gefüttert werden



Einer der seltenen Fälle von Humor. Ansonsten geht es im Spiel ernster zu.



Nach einem etwas lauen Frühlingsstart kommt der Playstation-Softwarenachschub wieder langsam auf volle Touren. Ein heißer Spiele-Sommer ist der Sony-Anhängerschaft garantiert.

Stahlfeder

Wo der Sinn in dieser deutschen Namensgebung liegt, kann eigentlich nur unser Tet beantworten, der aber momentan leider nicht auffindbar ist. Um was es hier geht, erkennt trotzdem jeder Spieler auf den ersten Blick. *Stahlfeder* präsentiert sich als vertikal scrollendes Ballerspiel mit über sechs langen Levels. Hauptdarsteller ist eines von drei auswählbaren Flugzeugtypen, die im Verlauf des Spiels zu waffenstrotzenden Kampfkolossen aufgerüstet werden. In der Luft lauern schußkräftige Hubschrauber und gigantische Monsterfestungen, die Euch das Überleben zur Hölle machen. Als Trumpfkarte besitzt Ihr Spezialbomben, die mit ihrer Explosion alle Feindformationen in Reichweite vernichten. Gelegentlich tauchen Extra-





Auch an 3D-Effekten hat Stahlfeder einiges zu bieten

symbole auf, die Eure Feuerkraft (Streuschuß oder Laser) stufenweise verstärken. Wer will, kann auch zu zweit gleichzeitig auf "Spritejagd" gehen. Bis jetzt gibt es *Stahlfeder* nur als Japan-Import, ein Termin für eine PAL-Version steht noch nicht fest. (Importmuster: B&B Tel.: 02636/80191)



Die Grafik von Formula 1 kann sich jetzt schon sehen lassen

Formula 1

Neben dem exzellenten *Ridge Racer* und *WipEout* fehlte noch eine bestimmte Gattung im PS-Rennspielbereich: Die königliche Formel-1-Klasse. Nachdem Namco sich immer noch nicht dazu entschließen konnte, den *Ace Driver*-Automaten umzusetzen, prescht Psygnosis (die Umbenennung in "Sony Interactiv" wurde wieder annulliert!) mit seinem F1-Renner an den Start. Bei *Formula 1* schlüpft Ihr dank offizieller FOCA-Lizenz in die Rolle von Schumacher, Hill und Co. Ihr bestreitet einzelne Rennen auf dem Hockenheimring oder dem legendären Stadtkurs von Monaco – oder fahrt eine komplette WM mit allen 17 Originalstrecken und Teams der letzten Saison. Neben einem actionbetonten Arcade-Modus gibt es auch eine Simulationsvariante, in der Ihr selbst die richtigen Reifen, Fahrwerkeinstellungen und Tankstops festlegen dürft. Voluminöser „Dolby Sourround"-Sound und gesampelte Motorengeräusche sollen für grenzenlosen Fahrspaß sorgen. Natürlich läßt sich *Formula 1* auch mit dem Analog-Pad „NeGcon" oder dem brandneuen *Mad-Catz*-Lenkrad steuern. Als Verkaufsstart für Deutschland ist der Juni geplant.

Sidewinder

Ein neuer Action-Flugsimulator im *Ace Combat*-Stil ist vor kurzem in Japan erschienen. In rund 24 Einzelmissionen müßt Ihr fliegerisches Feingefühl beweisen. Sechs waffenstrotzende US-Kampfjets (die Palette reicht hierbei von einer guten alten Phantom bis zum High-Tech-Fighter F22) stehen im Hangar bereit. In der Luft und am Boden lauern neben feindlichen Jets, Luftabwehrraketen auch Panzer-Kolonnen auf Euch. Vor dem Start entscheidet Ihr Euch für das richtige Waffensystem oder überlaßt diese ehrenvolle Aufgabe den Computer. Gleichzeitig mit dem Erscheinen von *Sidewinder* feierte ein neuer Analog-Kontroller sein Debüt. Als weitere Besonderheit gibt es eine Link-Option, mit der man seine Kumpels zu rasanten Dog-Fights einladen kann. (Importmuster: B&B Tel.: 02636/80191)



Oben: Sechs flotte US-Kampfjets stehen im Hangar zur Auswahl.
Links: Vom automatischen Zielsystem erfaßt und Feuer frei!

Galaxian 3

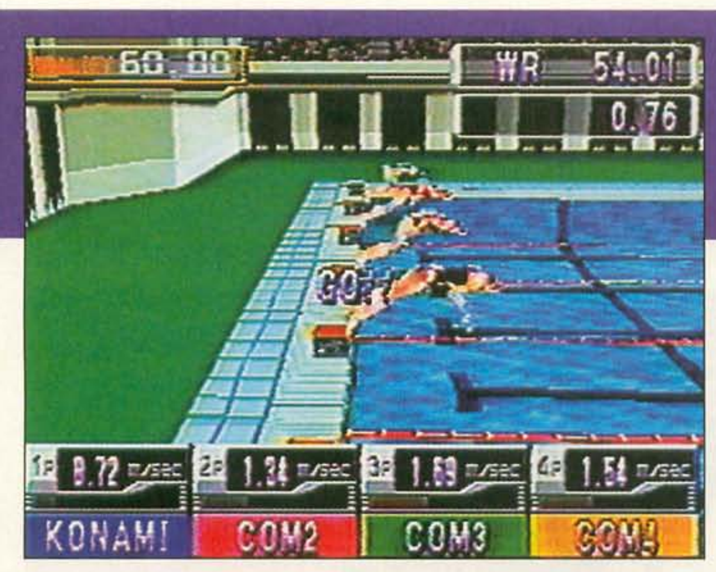
Wer meint, Namco ruhe sich auf seinen *Ridge-Racer-Revolution*-Lorbeeren aus, der irrt. Mit *Galaxian 3* ist eine weitere hochkarätige Automatenumsetzung unterwegs, die im grunde nicht mehr viel mit der klassischen *Galaxian*-Idee gemeinsam hat. Ähnlich dem *Starblade*-Prinzip düst Ihr auf vorberechneten Flugbahnen durch den dunklen Weltraum und ballert per Fadenkreuz auf feindliche Sternenkreuzer, Raumflitzer oder durchquert komplexe Raumstationen.



Galaxian 3: Sternenkrieg in grafischer Namco-Perfektion

Der Spielautomat glänzte durch sein außergewöhnliches Gehäusedesign, das mit allem möglichem Technik-Schnick-Schnack (Surround-Sound-System etc.) ausgestattet war. Wie gut sich die Heimversion ohne das spektakuläre "Drumherum" machen wird, bleibt abzuwarten. In Japan erscheint *Galaxian 3* Ende März.

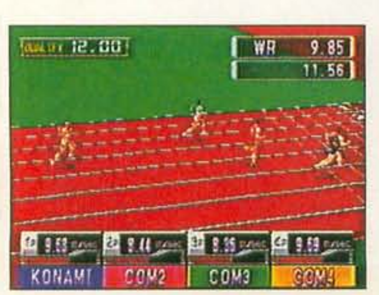




Insgesamt 11 Disziplinen werden in der Endversion enthalten sein

International Track & Field

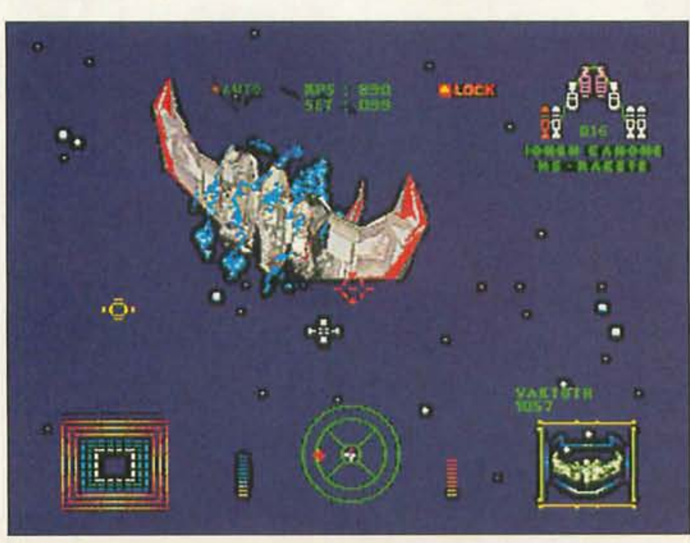
Kaum zu glauben aber wahr: Konami hat einen weiteren Klassiker aus der Mottenkiste hervorgekramt und dem alten *Track&Field*-Spielprinzip eine Generalüberholung verpaßt, in der überwiegend Polygone und Texturen dominieren. Wie beim Original müßt Ihr Euer sportliches Geschick in verschiedenen Disziplinen (100-Meterlauf, Schwimmen, Kugelstoßen usw.) beweisen. Mit ausdauernden Knopfmassagen macht Ihr den Sportlern Beine und legt gleichzeitig den richtigen Wurf/Sprung-Winkel fest. Bis zu vier Spieler können per Multitap-Adapter an einem Turnier teilnehmen, ihren Namen eingeben und sich eine Nation aussuchen. Wir in der Redaktion können es jedenfalls kaum erwarten, unsere Pads einem martialischen Härtetest zu unterziehen. Der Joystick-Killer aus den achtziger Jahren soll noch vor dem Start der olympischen Sommerspiele seine glorreiche Wiedergeburt feiern.



Die Animation der T&F-Sportler ist atemberaubend flüssig

Wing Commander 3

Ziehen PC-Besitzer bereits das vierte Mal in Origins millionenschwere "Multimedia"-Schlacht, darf auf der Playstation zur Auffrischung nochmals Teil 3 gezockt werden. Die Umsetzung ist mit der Originalfassung identisch, bis auf den feinen Unterschied, daß Ihr diesmal keinen sündhaft teuren 120-MHz-Pentium-Rechner benötigt, um flüssig durchs All zu flitzen. Außerdem sind die Film-Sequenzen dank JPEG-Kompression noch einen Tick schärfer (und natürlich Full-Screen), als auf dem 3DO oder dem PC. Electronic Arts veröffentlicht die eingedeutschte PAL-Version (die ebenfalls vier! Silberscheiben umfassen wird) voraussichtlich im März/April.



Beinharte Weltraum-Söldner dürfen sich schon mal auf Wing Commander 3 freuen

Gradius Deluxe Pack

Die gesamte Videospielindustrie schwebt momentan auf einer Nostalgie-Wolke. Namco machte mit seiner Museum-Serie auf der Playstation den Anfang. Jetzt startet Konami ein Comeback seiner betagten Automatenklassiker. Die *Gradius*-Serie (bei uns unter dem Titel *Nemesis* bekannt geworden) machte Mitte der achtziger Jahre die aufrüstbare Extrawaffe salonfähig. Das horizontal scrollende Weltraum-Shoot'em-Up inspirierte gleich eine ganze Videospielgeneration. Auf der ersten CD befinden sich *Gradius 1&2*. Der dritte Teil hatte anscheinend keinen Platz mehr. Deshalb wird er auf einer weiteren Folge dabei sein (schließlich will man ja auch viel Geld verdienen). Ob oder wann das *Gradius Deluxe Pack* auch in Deutschland erscheinen wird, steht jedoch noch nicht fest.



Gradius-Duett: Hier ein Blick auf den zweiten Teil des großen Shoot'em-Up-Klassikers

Jumping Flash 2 & Moto Toon GP 2

Die ersten beiden Teile von *Jumping Fash* und *Moto Toon GP* waren zwar keine großen Kassenschlager, haben aber dennoch für den einen oder anderen Spieler einen gewissen Unterhaltungswert geboten. Mit verbesserter Grafik, zahlreichen neuen Levels und gehörig aufpolierten Streckenvariationen versuchte Sony, die Kritikpunkte der beiden Vorgänger zu neutralisieren. Ob das gelungen ist, werden wir frühestens Mitte des Jahres erfahren. *ws*



Jumping Flash 2 hat nun doppelt soviele Levels zu bieten



Schöner und schneller: Moto Toon GP 2



Beat'em-Up-Süchtige aufgepaßt: Mit King of Fighters '95 stellt SNK seine erste Saturn-Umsetzung vor. Hockeyfreunde dürfen sich dagegen auf Virgins NHL Powerplay '96 freuen.

King of Fighters '95

Erst kürzlich gab SNK auf einer Pressekonferenz bekannt, daß die aktuellen Neo Geo-Prügelhits auch für Saturn und Playstation umgesetzt werden. Die Saturn-Version von *King of Fighters '95* wird bereits ab 28. März in Japan erhältlich sein. Etwas später folgen dann die beiden "Gassenhauer" *Samurai Shodown 3* und *Fatal Fury 3*. Laut Aussagen der Entwickler sind die Portierungen mit den Neo Geo-Originalen völlig identisch und nutzen die komplette Farbpalette des Saturns aus. Als weitere Besonderheit debütiert mit KoF '95 das sogenannte Twin Advanced ROM-System, das eine Kombination von Modul und CD ist. Der Grund für den Einsatz dieses ungewöhnlichen Gespanns ist schnell erklärt: Im Gegensatz zum Neo Geo-CD hat der Saturn einen kleineren Hauptspeicher und müßte deshalb fortwährend Programmdaten nachladen. Um das zu verhindern, wurden alle Figurensprites auf Modul verbannt. Von der CD werden lediglich Hintergrundgrafiken samt Musik eingespielt. Der Vorteil dabei: Die Ladezeiten sind fast unmerklich und der Spielfluß wird nicht sonderlich gestört. Der Preis von King of Fighters '95 beträgt 7800 Yen (ca. 110 DM). In der nächsten Ausgabe nehmen wir das Kombo-Pack im Testteil unter die Lupe.



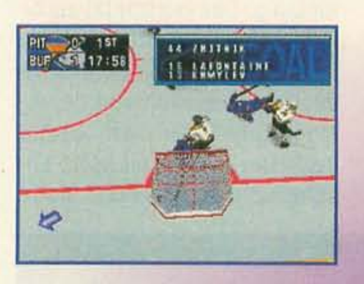
Das Twin Adv. Rom System: Modul und CD liefern die Programmdaten von KoF '95.



Hier ein Blick auf die Saturn-Version von King of Fighters '95. In der Ecke rechts oben, das grandiose Neo Geo-Original zum direkten Vergleich

NHL Powerplay 96

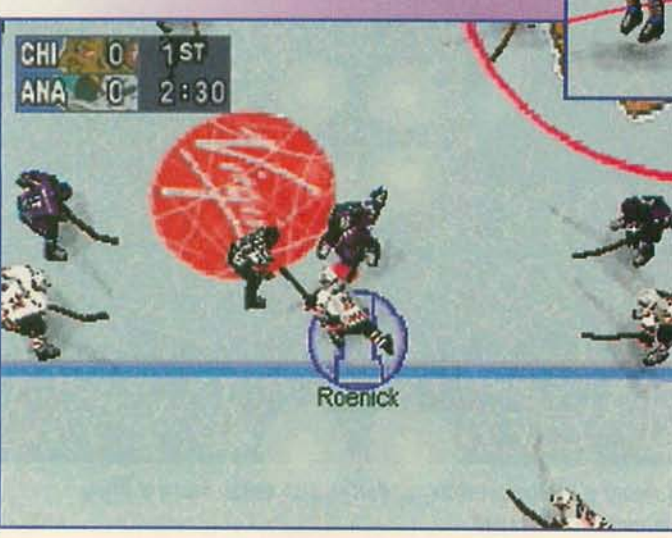
Nach längerer Eispause ist mit *NHL Powerplay 96* endlich eine neue Simulation dieser Sportart für den Saturn unterwegs. Es sind gestandene Polygon-Mannsbilder, die ihre dick gepolsterten Texturen-Körper elegant auf den Kufen übers Eis winden und dabei noch ein Stöckchen in der Hand zu halten, um mit selbigem eine eckige Gummischeibe in ein Tor zu schnalzen. Ihr könnt im Freundschaftsspiel mit sechs Kumpels (Multiadapter vorausgesetzt) oder gegen den Computer antreten und auf Wunsch einen umfangreichen Ligamodus beanspruchen. Da Virgin keine Kosten gescheut und die NHL-Lizenz gleich mitgekauft hat, findet Ihr alle bekannten US-& Länder-Mannschaften im Auswahlbildschirm wieder. *ws*



Links: Von der Spielfläche seht Ihr nur einen kleinen Ausschnitt



Nach einem Torerfolg bekommt Ihr eine Siegsequenz zu sehen



Unten: Der Spielername wird direkt ins Feld eingeblendet



Wer will, kann sich auch eine National-Mannschaft auswählen



Tel.: 089-480 29 13

Laden und Versand

10.00 - 18.30
Samstag: 10.00 - 13.00

Jetzt auch Versand nach Österreich per Nachnahme ! (DM 1.- ≙ ÖS 7.-)

Tel.: 0049-89-480 29 13

MEGA DRIVE

- Action Replay 89,90
- 6 Button Joypad 29,90
- Joypad Verlängerung 9,90
- 4 Spieler Adapter 69,90
- Aero the Acrobat 2 d 29,90
- Aliensoldier d 79,90
- Andretti Racing d 39,90
- Arch Rivals d 29,90
- Ariel d 49,90
- Arrowflash d 29,90
- Art of Fighting d 89,90
- Asterix Power of Gods d 79,90
- Atomic Runner d 29,90
- Balljacks d 29,90
- Ballz d 29,90
- Barkley Jam d 39,90
- Baseball 2020 39,90
- Batman Forever d 49.90
- Batman Return d 29,90
- Battletoads d 29,90
- Beavis & Butthead d 49,90
- Bill Walsh d 19,90
- Bonkers d 49,90
- Bubsy 2 d 39,90
- Captain America 29,90
- Captain Planet d 29,90
- Castlevania d 29,90
- Chakan d 29,90
- Chiki Chiki Boy d 29,90
- Chuck Rock d 49,90
- Chuck Rock 2 d 49,90
- Cool Spot us o. Verp. 9,90
- Corporation d 19,90
- Crackdown d 29,90
- Crudedudes d 29,90
- Cyborg Justice d 29,90
- Death & Ret Superman d 69,90
- Demolition Man d 69,90
- Dino Dini Soccer d 29,90
- DJ Boy d 29,90
- Donald Duck Maui M. 99,90
- Double Clutch d 39,90
- Double Dragon d 39,90
- Double Sports d 49,90
- Dracula 39,90
- Dragon Bruce Lee d 39,90
- Dschungelbuch d 79,90
- Dynamite Duke d 39,90
- Dynamite Headdy d 39,90
- EA Tennis d 49,90
- Ecco 2 d 39,90
- Empire of Steel 39,90
- Eternal Champions d 49,90
- Ex Mutants d 19,90
- Fatal Fury d 49,90
- Fatal Rewind d 29,90
- Fire Shark d 49,90
- Flink d 39,90
- Galahad d 29,90
- Generations Lost d 39,90
- Grand Slam Tennis d 49,90
- Havoc d 39,90
- International Soccer Deluxe 89,90
- Izzy's Quest d 79,90
- Jewel Master d 29,90
- John Madden '92 d 29,90
- John Madden '93 d 39,90
- Judge Dredd d 39,90
- Jurassic Park 2 d 39,90
- Justice League d 39,90
- King of Monsters d 39,90
- Last Battle d 39,90
- Lemmings d 49,90
- Maximun Carnage d 39,90
- Megalomania d 39,90
- Megaman Wily Wars d 29,90
- Megaturrican d 39,90
- Mickey Mania d 49,90
- Mighty Max d 29,90
- Micro Machines '96 99,90
- MissPacman d 49,90
- Mr. Nutz d 49,90
- Mutant League Football d 29,90
- Mystic Defender d 29,90
- NHL '96 d 99,90
- Normy's Beach Babe d 29,90
- Ottifanten d 39,90
- Paperboy d 29,90
- Paperboy 2 29,90
- Paws of Fury 29,90
- Pete Sampras d 49,90
- Pete Sampras '96 99,90
- PGA Tourgolf '96 99,90
- Phelios d 29,90
- Pirate of Dark Water d 49,90
- Pitfall d 39,90
- Pro Move Soccer d 19,90
- Psycho Pinball d 79,90
- Radical Rex d 39,90
- Ranger X d 39,90
- Revolution X d 79,90
- Rise of the Robots d 39,90
- Riskey Woods d 39,90
- Robocop vs Terminator d 49,90
- Rocket Knight Adv. d 39,90
- Rock'n Roll Racing d 79,90
- Samurai Showdown d 89,90
- Sepp Maier Soccer d 29,90
- Shadow of Beast d 29,90
- Shadow of Beast 2 d 29,90
- Shaq Fu d 49,90
- Skidmarks 89,90
- Skitchin d 29,90
- Slam Master d 39,90
- Sonic & Knuckles d 49,90
- Sonic d 29,90
- Space Harrier d 29,90
- Sparkster d 29,90
- Spot goes to Hollywood d 99,90
- Stargate d 39,90
- Steel Talons d 29,90
- Subterrania d 49,90
- Sylvester & Tweety d 49,90
- Syndicate d 49,90
- Talmit's Adventure d 29,90
- Tazmania 2 d 39,90
- T2 Arcade 39,90
- Themepark d 89,90
- Thunderforce 4 d 99,90
- Tiny Toons d 59,90
- Toe, Jam & Earl d 49,90
- Toe, Jame & Earl 2 d 49,90
- Toki d 49,90
- Toughman Boxing 39,90
- True Lies d 49,90
- Two Crude Dudes 29,90
- Vectorman d 99,90
- Vermillion 39,90
- Virtua Racing d 99,90
- Wani Wani World I 19,90
- Warpspeed d 39,90
- Winterchallenge 19,90
- World Class Soccer d 29,90
- World Cup USA d 39,90
- WWF Wrestlemania d 99,90
- Xenon 2 d 29,90
- Zero the Kamikaze d 39,90
- Zombies d 39,90

SATURN

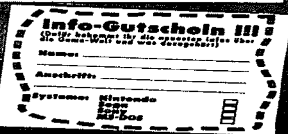
- Saturn d 599,90
- Action Replay 89,90
- Adapter us/jp 69,90
- Bug d 99,90
- Clockwork 2 d 99,90
- Clockwork d 89,90
- Daytona d 79,90
- Digital Pinball d 99,90
- FIFA '96 d 79,90
- Galactic Attacjk d 79,90
- Hang On GP 99,90
- Hebereke 79,90
- Hi-Octane d 89,90
- Johnny Bazookatone d 79,90
- Mansion of Hidden Souls 99,90
- Myst d 109,90
- Mystaria d 99,90
- Mystery Mansion d 119,90
- NBA TE d 79,90
- NHL Allstars d 99,90
- Panzer Dragoon d 79,90
- Pebble Beach Golf d 89,90
- PGA Golf d 89,90
- Rayman d 89,90
- Robotica d 89,90
- Sega Ralley d 99,90
- Shanghai us 79,90
- Shinobi d 89,90
- Sim City 2000 d 99,90
- Streetfighter d 69,90
- Victory Boxing d 89,90
- Themepark d 79,90
- Thunderhawk 2 d 99,90
- Virtua Fighter 2 d 99,90
- Wing Arms d 89,90
- World Cup Golf d 89,90
- World Series Baseball d 99,90

SUPER NES

- Action Replay MK3 89,90
- Gamemage d 19,90
- Super Gameboy d 69,90
- Joypad/Dauerfeuer 19,90
- 5 Spieler Adapter 49,90
- 50/60 Hz Adapter 29,90
- Infrarot Joypad 79,90
- Actraizer eu 49,90
- Actraizer 2 d 69,90
- Aero the Acrobat 2 eu 49,90
- Art of Fighting d 69,90
- Axlay eu 49,90
- Batman Forever d 49,90
- Battleclash eu 49,90
- BC Kid d 39,90
- Beavis & Butthead d 49,90
- Big Hurt Baseball d 49,90
- Big Sky Trooper d 69,90
- Biker Mice from Mars d 69,90
- Bomberman 2 eu 49,90
- Bomberman 3 d 99,90
- Brainlord us 69,90
- Breath of Fire 2 us 129,90
- Bubsy d 49,90
- Bugs Bunny eu 69,90
- Captain Comando d 49,90
- Castlevania Vampire d 109,90
- Chronotrigger us 139,90
- Clayfighter 2 eu 59,90
- Claymates eu 49,90
- Crazy Chase d 49,90
- Crazy Sports eu 49,90
- Cybernator eu 49,90
- Daze before Christmas d 49,90
- Demolition Man d 89,90
- Demons Crest d 39,90
- Dino Dini Soccer d 29,90
- Dirt Trax FX d 79,90
- Donkey Kong Country eu 89,90
- Donkey Kong Country 2 d 129,90
- Dragon Bruce Lee d 69,90
- Dragon View us 79,90
- Dr. Franken eu 39,90
- Dropzone eu 49,90
- Dschungelbuch eu 79,90
- Earthworm Jim d 59,90
- Earthworm Jim 2 d 109,90
- Eye of Beholder us 79,90
- Fever Pitch Soccer d 69,90
- Final Fantasy 3 us 139,90
- FIFA '96 109,90
- Flintsones the Movie eu 69,90
- Gemfire us 99,90
- Ghoulpatrol d 39,90
- Gods d 49,90
- Gooftroop d 69,90
- Hagane d 39,90
- Hebereke Popoitto d 39,90
- Hulk d 39,90
- Humans d 59,90
- Hungry Dinosaurs d 69,90
- Hunt for Red October us 29,90
- Hurricanes d 29,90
- Illusion of Time eu 49,90
- Illusion of Time d 119,90
- Indiana Jones d 39,90
- International Soccer Deluxe 129,90
- Izzy's Quest d 79,90
- James Pond 3 d 49,90
- John Madden '95 d 59,90
- Junglestrike d 99,90
- Judge Dredd eu 69,90
- Kawasaki Superbikes d 89,90
- Kirby's Ghost Trap d 89,90
- Legend d 49,90
- Lemmings 2 49,90
- Lion King us 39,90
- Looney Toons Factory d 49,90
- Lords of Darkness us 79,90
- Lord of the Rings d 79,90
- Lothar Mathäus Soccer d 89,90
- Lufia us 99,90
- Magic Boy eu 29,90
- Marko's Magic Football eu 49,90
- Mario 2 d 119,90
- Mario Allstarts d 59,90
- Mario Basler Fussball 69,90
- Mariokart d 99,90
- Mariopaint d 59,90
- Mechwarrior 3050 d 89,90
- Megaman 7 d 89,90
- Megaman X d 49,90
- Megaman X 2 d 89,90
- Metroid eu 59,90
- Mickeymania d 39,90
- Mickey & Minnie d 89,90
- Micromachines d 49,90
- Mighty Max d 39,90
- Mr. Nutz d 49,90
- NBA live 96 d 99,90
- NBA Give'n Go d 139,90
- NFL Quaterback d 49,90
- NHL '96 d 109,90
- On the Ball d 49,90
- Pagemaster eu 39,90
- Parodius d 49,90
- Pinball Dreams d 69,90
- Pocky & Rocky 2 d 69,90
- Powerrangers Fighting us 99,90
- Prehistoric Man d 89,90
- Probotector eu 69,90
- Punch Out d 89,90
- Puzzle Bobble d 99,90
- Radical Rex d 69,90
- Rainbow Bell 49,90
- Return of Jedi d 49,90
- Revolution X d 89,90
- Robocop Terminator d 59,90
- Robotrek us 89,90
- Sailor Moon d 49,90
- Secret of Evermore us 139,90
- Secret of Mana d 119,90
- Shadowrun d 99,90
- Simcity eu 59,90
- Soulblazer d 89,90
- Sparkster d 39;90
- Spawn d 49,90
- Spiderman Separation d 99,90
- Spindizzy World eu 49,90
- Stargate d 49,90
- Startreck Next Gener. d 99,90
- Streetracer d 49,90
- Syndicate d 49,90
- Tetris 2 d 109,90
- Themepark d 119,90
- Timeslip eu 39,90
- Time in Tibet d 119,90
- Tiny Toons d 39,90
- Turbo Toons d 59,90
- Turrican 2 69,90
- Ultima Ruines us 99,90
- Urban Strike d 99,90
- Unirally d 49,90
- Utopia d 49,90
- Vortex d 39,90
- Warlock d 49,90
- Waterworld d 89,90
- Weaponlord eu 99,90
- Wingcommander 39,90
- Wings II eu 39,90
- Wizardry V us 59,90
- Wolverine eu 49,90
- World Heroes d 49,90
- WWF Wrestlemania d 99,90
- WWF Raw inkl. Video d 59,90
- Young Merlin d 69,90
- Zero the Kamikaze d 49,90
- Zombies d 39,90
- Yoshi's Island 119,90

PLAYSTATION

- Playstation d 549,90
- Action Replay d 59,90
- Joypad d 55,90
- Joypad Dauerfeuer 39,90
- Memory Card 45,90
- RGB Kabel 39,90
- Air Combat d 99,90
- Assauklt Rigs d 89,90
- Cybersled d 99,90
- Cyber Speed d 89,90
- Defcon 5 89,90
- Destruction Derby d 99,90
- Disc World d 89,90
- Extreme Games d 99,90
- FIFA '96 89,90
- Hi-Octane d 59,90
- Johnny Bazookatone d 79,90
- Jumping Flash d 89,90
- Kileak d 89,90
- Lemmings 3d 89,90
- Loaded d 89,90
- Lone Soldier d 89,90
- NBA TE 79,90
- Novastorm d 89,90
- PGA '96 d 89,90
- Rapid Reload d 89,90
- Raiden d 99,90
- Rayman d 99,90
- Ridgeracer d 99,90
- Starblade Alpha d 89,90
- Streetfighter d 69,90
- Striker d 99,90
- Thunderhawk 2 d 89,90
- Warhawk d 89,90
- Wipeout d 99,90
- World Cup Golf d 69,90
- Worms d 79,90
- WWF Raw Arcade d 99,90
- Zero Divide 79,90



LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japansches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto - und Versandkosten DM 9,90

X - Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089 / 488074



Langsam aber sicher kommt auch das Neo-Geo in die Jahre. Trotzdem ist der Spielnachschub gesichert und sogar eine neue Hardware feiert ihr Debüt.

Neo Geo-CDZ

Schon gewußt? Die ersten Neo-Geo-Konsolen wanderten bereits 1990 über japanische Ladentische. Anfänglich wollte man die Edelkonsole wegen der teuren Modulpreise nur über Videotheken verleihen, bis man



schließlich erkannt hat, daß eine nicht zu verachtende Basis an potentiellen Käufern vorhanden ist, die sich 1:1-Spielhallenqualität für zuhause gerne etwas kosten lassen würde. Und so manch einer konnte es kaum glauben, über fünf Jahre behauptete sich das Neo-Geo nun schon im eingefleischten Freak-Bereich. Vor gut einem Jahr wollte SNK noch mal groß ins Geschäft einsteigen und präsentierte eine CD basierende NG-Konsole. Die Vor- und Nachteile lagen auf der Hand: Einerseits war der Spielepreis dank Silberscheibe auf ein erträgliches Niveau gefallen, anderseits hatte das Gerät durch den enormen Hauptspeicherbedarf (56 Megabit) einen deftigen Preis mitbekommen. Ein weiteres Manko war die veraltete Single-Speed-Technik, die sich beim Laden sehr viel Zeit ließ. Jetzt hat sich SNK entschlossen, eine Double-Speed-Variante nachzuschieben, die zwar die Nerven des Spielers schont, aber dafür den Geldbeutel um so mehr strapaziert. Immerhin sind 800 Mark kein Pappenstiel und was andere Konsolen kosten, brauche ich hier keinem erzählen. Es bleibt jedem selbst überlassen, ob er sich den Luxus leisten will, daß seine Lieblingsspiele doppelt so schnell geladen werden als zuvor. Aber eines ist sicher: Die Freaks sterben nicht aus! (Testmuster von MARO: Tel.: 0711-557729)





Neues Menü-Outfit und altbekannte Technik mit Double Speed-Power



Lange hat's gedauert, jetzt ist es endlich fertig: Art of Fighting 3



◄ *Render-Shooter Brikinger*



Das etwas andere Fußballspiel: Futsal von SNK-Ableger Saurus



▲ *Metal Slag gilt als Geheimtip für Action-Fans*



▲ *Neo Mr.Do!*



◄ *Bei ShinOhKen sind alle Spielfiguren gerendert*

Spiele-News

Seit Monaten wird davon geredet, doch zu sehen war bis dato rein gar nichts: Die Rede ist von *Art of Fighting 3*, das endlich auf einer Messe in Japan der Öffentlichkeit vorgestellt wurde. Video Games hat die ersten Bilder erhascht. Alles weitere verraten wir Euch in einer der nächsten Ausgaben (gemein, nicht wahr!). Das japanische Softwarehaus Saurus (ein Ableger von SNK) hat für die nächsten Monate gleich drei Neo-Geo-Titel angekündigt: Nach dem grandiosen *Pulstar* ist mit *Choutetsu Brikinger* ein weiterer, ebenso vielversprechender Horizontal-Shooter unterwegs. Hinter dem geistlosen Titel *Futsal* dagegen, verbirgt sich ein Fun-Soccer-Spiel, das sich nicht nur auf grüne Spielfelder spezialisiert hat. Und weil Neo Geo-Tradtion verpflichtet, ist mit *Shin-Oh-Ken* auch ein neues Beat'em-Up im Programm. Last but not least: Action-Fans dürfen sich auf den *Probotector*-Verschnitt *Metal Slag* freuen und auch Nostalgiker kommen mit *Neo Mr. Do!* auf ihre Kosten. *ws*



SZENE - CHAT

Eine der Begründungen, warum der offizielle Japan-Start des verzweifelt erwarteten Nintendo 64 zum wiederholten Mal verschoben werden mußte, waren Lieferschwierigkeiten mit verschiedenen Chips, u. a. mit Speicherbausteinen. In diesem Fall muß ich trotz aller Ungeduld einmal eine Lanze für Nintendo brechen, denn wer auch nur ein wenig Einblick in die komplizierten Verflechtungen des Bauelemente- und Halbleiter-Marktes hat, der weiß, welche Unwägbarkeiten und Eigendynamik er entwickeln kann. Beispiel Lieferbarkeit: Es ist nun mal ein großer Unterschied, ob ein Hersteller nur einige Tausend, einige Hunderttausend oder gleich einige Millionen eines bestimmten Chips benötigt. Da der Einsatz von Prozessoren Monate und Jahre vor dem eigentlichen Bau des Gerätes geplant und die Lieferung verhandelt werden muß, kalkuliert man bei der Konstruktion der Konsole mit Preisen, die man zum Zeitpunkt der Massenproduktion für wahrscheinlich hält. Da sich die Preise z. B. von Speicherbausteinen fast täglich bewegen (und keineswegs immer nach unten), enthalten solche Kalkulationen stets ein gutes Stück Spekulation. Werden die Bausteine dann tatsächlich gebraucht, kann zweierlei eintreten: entweder, sie sind teurer als erwartet, beispielsweise, weil die Nachfrage unerwartet hoch ist. Dann kann der Konsolenhersteller den angekündigten Preis seines Gerätes nicht realisieren, weil sich bei Millionen von Konsolen selbst Pfennigbeträge zu irrsinnigen Mehrkosten summieren. Die Folge: Der Marktstart muß verschoben werden, will man nicht den Preis erhöhen. Oder die bestellten Chips sind erst gar nicht in ausreichenden Stückzahlen lieferbar, weil sie nämlich auch in Auto-Elektronik, Handy-Telefonen oder ähnlichen Elektronik-Massengütern verwendet werden und der Chip-Anbieter nicht genügend produzieren kann, um den Bedarf zu decken. Auch dann muß der Marktstart verschoben werden. Die Alternative ist, sich Bausteine zu suchen, die nicht alle Welt haben will. Doch das ist auch keine Lösung: Je größer die verkauften Stückzahlen eines Chips sind, desto günstiger kann man ihn natürlich produzieren. Je größer die Produktionsanlage, umso unwahrscheinlicher sind Lieferengpässe. Ein kleiner Hersteller ist dafür viel anfälliger. Die Faustregel heißt also einerseits, sich bei der Konstruktion des Gerätes so weit wie möglich auf unmodifizierte Massenbauteile zu beschränken, weil die am billigsten sind, andererseits, die Bestellung der benötigten Bauteile so präzise wie möglich vorauszuplanen. Funktioniert die Umsetzung dann aus irgendwelchen Gründen nicht termingetreu, kann die Nachfrage nach den Massenbausteinen von anderen Herstellern zu dem Zeitpunkt so groß sein, daß es zu Engpässen kommt. Die Prügel dafür steckt dann natürlich Nintendo ein, weil die wenigsten die Zusammenhänge kennen...

PR-Profile

Wer ein Spiel zu verkaufen hat, schickt regelmäßig qualifizierte PR-Mitarbeiter auf Tour, um die Fachpresse möglichst aufmerksam zu betreuen. Völlig klar, daß im erbarmungslosen Kampf um Titelbilder, möglichst große Berichte und gute Wertungen mit allen Tricks gearbeitet wird, die professionelle PR zu bieten hat. Beispielsweise bevorzugen nahezu ausnahmslos alle Hersteller die weiblichen Reize attraktiver PR-Damen, die bei den überwiegend männlichen Fachredakteuren der Szene schon so manches Mal lediglich mit einem etwas kürzeren Rock eine um zehn Prozent höhere Spielspaßwertung erwirken konnten. Schon lange wollten wir Euch diese PR-Schönheiten einmal vorstellen...





Segas heißeste Frau, Tortella Moe bei der alltäglichen Morgentoilette



Christiane Weikert von Virgin informiert sich sogar im Badezimmer, was es Neues gibt



Die strenge Jenny Fröhlich von Konami lebt ganz puritanisch nur für ihre Arbeit

Auch wenn man´s eigentlich nicht fragt: Wie alt bist Du denn?

Älter als Franziska van Almsick, aber jünger als Queen Mom.

Verrate uns doch Deine Maße!

Nach drei Maß wird mir immer ganz schwindelig! Nach der vierten lauf ich ohne Socken über die zugefrorene Alster...

Wie schwer trägst Du an Dir?

Schwerer als Claudia Schiffer, aber leichter als Helmut Kohl.

Wie sieht Dein Traummann aus?

Schnell wie Sonic, lustig wie Earthworm Jim, nicht so spießig wie der Klempner.

Gibt es einen Journalisten, der Dir besonders gut gefällt?

Das ist mir aber zu intim, Süßer!

Mit welchen Journalisten pflegst Du besonders enge Kontakte?

Hach, Du Flegel!

Was war die dümmste Anmache, die Du jemals von einem Journalisten gehört hast?

Du kannst Mario zu mir sagen, Kleine!

Männer wollen nur das eine – richtig oder falsch?

Richtig! Heiße Videospiele – wollen wir das nicht alle?

Verrate uns Deinen besten Schminktip

Hamburger Erde, gibt´n frischen Teint...

Ganz indiskret: wie ist Dein Gewicht?

Meine Waage zeigte heute morgen noch verführerische 90 Pfund an.

Bist Du verliebt, verlobt, verheiratet, geschieden oder gar noch...?

Weder noch. Teils, teils. Nja... also meistens schon. Umso häufiger allerdings – Like a Virgin...

Gibt es irgendeinen Journalisten, der Dir besonders gut gefällt?

Klar, mein absoluter Favorit ist Nerv N. Sege vom Klein-Kleckersdorfer Wochenblatt. Wir verstehen uns auch echt gut, muß ich sagen. Er ruft mich jeden Tag mindestens viermal an.

Mit welchen Journalisten pflegst Du besonders enge Kontakte?

Also das würde hier jetzt eindeutig den Rahmen sprengen.

Verrate uns Deinen wichtigsten Schminktip

Der Lippenstift T-1000 von Henker ist ein echter Geheimtip, damit legst Du wirklich jeden flach!

Trägst Du eigentlich gerne verführerische Dessous?

Eigentlich nicht, aber heutzutage wird man ja bei keiner Redaktion mehr ohne reingelassen – zumindest nicht bei den großen Magazinen!

Verrätst Du uns Deine Maße?

Die erste war 1991 auf dem Oktoberfest, die zweite habe ich vergessen.

Gibt es einen Journalisten, der Dir besonders gut gefällt?

Ja, den Reinhold Beckmann von SAT1 ran finde ich gut. Ein echter Superstar im Soccer-Bereich!

Benutzt Du Deine weiblichen Reize, um Redakteure zu besseren Wertungen zu überreden?

Klar, welche Frau tut das nicht? Und wenn ich die beiden einsetze, dann lasse ich so schon einmal durchblicken, daß ich in der nächsten Ausgabe auf den Titel will.

Was war die dümmste Anmache, die Du jemals von einem Journalisten gehört hast?

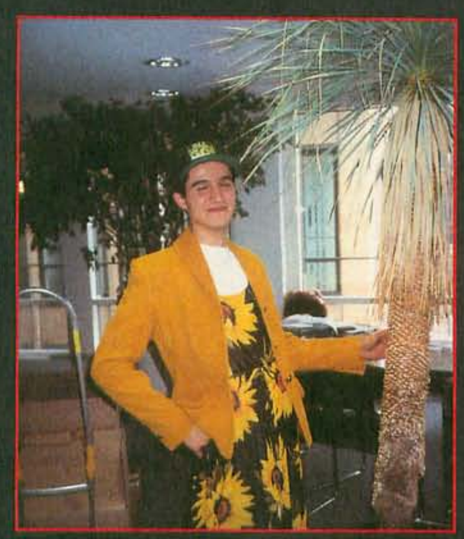
Neulich hat mich einer gefragt, ob ich ihm einen Vampire's Kiss geben könnte.

Männer wollen nur das eine! Richtig oder falsch?

Stimmt nicht, die meisten Männer wollen beide.

Welches Parfüm benutzt Du?

Ich trage bevorzugt "In the Zone". Das ist ein sportlicher japanischer Duft der exklusiven XXL-Serie von Kagemasa Kozuki. Ab und zu benutze ich auch "Virtua Scent", das ist nicht ganz so aufdringlich.



In modischer Frühlings-Kombination präsentiert sich Resi Memari von Acclaim

Ähm, bist Du denn schon volljährig?
Frechheit diese Frage!
Verliebt, verlobt, verheiratet, geschieden oder gar noch Jungfrau?
Weiblich, ledig, jung sucht...
Wie sieht Dein Traummann aus?
Er müßte so aussehen wie ich als Mann... schwer zu finden, sowas.
Gibt es einen Journalisten, der Dir besonders gut gefällt?
Ich liebe alle Journalisten, auf die eine oder andere Weise...
Mit welchen pflegst Du besonders enge Kontakte?
Das fragst ausgerechnet Du, Rob, nachdem wir schon so viele aufregende Freitag-Abende miteinander verbracht haben?! Ich bin ja soo unglücklich!
Benutzt Du Deine weiblichen Reize, um Redakteure zu besseren Wertungen zu überreden?
Nein, das habe ich nicht nötig. Die Journos (wie ich meine Lieblinge nenne) wissen ganz genau, was sie von mir kriegen, wenn sie gute Wertungen vergeben...
Was war der dümmste Anmachspruch, den Du jemals von einem Journalisten gehört hast?
Ich fühl mich wie einer Waschmaschine: Erst hast Du mich angemacht, jetzt dreh ich durch, und dann komm´ ich wieder ins Schleudern...
Männer wollen nur das eine! Richtig oder falsch?
Falsch! In meinem Fall wollen sie neben dem "Einen" auch noch einen exklusiven "Turok für Nintendo 64"-Test.
Verrate uns Deinen wichtigsten Schminktip
Bei der regelmäßigen Bein-Enthaarung nie elektrische Geräte benutzen! Stattdessen lieber auf das gute alte (und extrem schmerzhafte) Wachs zurückgreifen.



Ricarda Eddy von Codemasters läßt gerne und tief blicken

Wie alt bist Du denn?
Alt genug, um es besser zu wissen.
Verrate uns Dein Gewicht.
Fabelhaft schlank und unglaublich gutaussehend (die Schönheitschirurgen heutzutage haben echt was drauf).
Verrate uns Deinen wichtigsten Schminktip.
Um so mehr, um so besser! Meine Lieblingsfarben sind stahlgrau und rosa mit weißem Lidschatten, dazu etwas Klebeband, um das Gesicht zu straffen und natürlich viel Spray, damit das Kunstwerk nach ein paar Stunden auf der Tanzfläche nicht zerfließt.
Wie sieht Dein Traummann aus?
Ein Macho in Doc Martens.
Gibt es jemanden in Deutschland, der Dir besonders gut gefällt?
Hab ich vergessen, als ich das letzte mal in Deutschland war, trank ich zuviel Schnaps.
Sind deutsche Journalisten besser im Bett als englische?
Das hängt von der Größe ihrer DMs ab (siehe Traummann-Frage).
Benutzt Du Deine weiblichen Reize, um Redakteure zu besseren Wertungen zu überreden?
Alleine durch meine Anwesenheit werden die Dinger schon viel größer. Ich meine natürlich Previews und Tests.
Was war der dümmste Anmachspruch, den Du jemals von einem Journalisten gehört hast?
Ooooooh, mach weiter, bitte, BITTE!!!
Männer wollen nur das eine! Richtig oder falsch?
Das will ich doch hoffen!
Stimmt es, daß Du versucht hast, Wolfgang zu verführen, während er Euch besuchte?
Natürlich, wer würde das nicht versuchen?
Wofür würdest Du fast alles tun?
Für Geld!
Wie verführst Du einen Mann?
Ich schlage ihn k.o., binde ihn fest, und mach mit ihm, was ich will!



Peter Bedford von Warner ist die männliche Ausnahme, bestätigt aber die Regel...

Kann man bei einem Mann von der Länge des Schnurrbarts auch auf die Länge anderer Körperteile schließen?
Der Schnurrbart zeigt die Manneskraft, selbst wenn der Rest es nicht so schafft.
Gibt es eine PR-Kollegin, die Dir besonders gut gefällt?
Pamela Anderson, denn die hat PRalle Argumente!
Wie fühlt man sich als einer der wenigen Männer in diesem Geschäft?
Wie ein Einäugiger unter Blinden.
Was war der dümmste Anmachspruch, den Du jemals gehört hast?
Laß mich Dein Sesambrötchen sein, Big Mäc.
Frauen wollen nur das eine! Richtig oder falsch?
Richtig – alle wollen Always Ultra. Warum, weiß ich auch nicht.
Verrate uns Deinen wichtigsten Schminktip.
Ich putze täglich meine Brille, dann klappt's auch mit der Nachbarin.
Wie verführst Du eine Frau?
Mon Cheri – wer kann dazu schon nein sagen?
Trägst Du gerne aufregende Klamotten?
Oh ja, meiner beige-weißen Schiesser-Feinripp mit seitlichem Eingriff kann wirklich niemand widerstehen!
Stimmt es, daß mit Deiner Kollegin Andrea etwas läuft?
Ja, seitdem ich meine neue Brille habe, ist sie ganz verrückt nach mir!
Stimmt es, daß Andrea sich auch für unseren Rob interessiert?
Andrea steht nur auf solche Männer wie mich: groß, blond, muskulös, potent, charmant, großzügig, wohlhabend, gut gekleidet und mit dem richtigen Auto unterwegs. Kann Rob da etwa mithalten?

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



Dirk

Die Polizei hat's momentan auf ihn abgesehen, ständig wird er geblitzt, das Unschuldslamm



Hartmut

Endlich haben wir entdeckt, wo das NeGcon hingekommen ist, Hartmut hat's „ausgeliehen"



Ralf

Unser alter Mario-Hasser behauptet weiter standhaft, daß er sich kein Nintendo 64 zulegen wird





Wolfgang

Durfte kürzlich das uralte Gradius für Playstation spielen und ist seitdem wieder auf dem Oldie-Trip



Tet

Täglich rufen „Freunde" bei ihm an, denen er doch bitte ein Nintendo 64 aus Japan bestellen möchte



Robert

Nach jahrelangem Widerstand wurde er doch schwach und hat sich einen High-End-PC zugelegt

Jan

Hat Nachwuchs bekommen, der Kleine namens "IBM Thinkpad" sieht wirklich aus wie der Papa

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Platz	Vormonat	Titel	System	
1	(2)	Donkey Kong Country 2	SNES	Nintendo
2	(1)	Super Mario World 2	SNES	Nintendo
3	(neu)	FIFA Soccer´96	SNES	Nintendo
4	(3)	Donkey Kong Land	Game Boy	Nintendo
5	(5)	Asterix & Obelix	Game Boy	Nintendo
6	(10)	Kirby´s Dreamland 2	Game Boy	Nintendo
7	(6)	Int. Superstar Soc. Del.	SNES	Nintendo
8	(4)	Asterix & Obelix	SNES	Nintendo
9	(–)	Super Mario All Stars	SNES	Nintendo
10	(–)	Super Mario Cart	SNES	Nintendo
1	(1)	FIFA Soccer´96	Mega Drive	Sega
2	(2)	NHL Hockey´96	Mega Drive	Sega
3	(neu)	NBA Live´96	Mega Drive	Sega
4	(3)	König der Löwen	Mega Drive	Sega
5	(4)	Die Schlümpfe	Mega Drive	Sega
6	(–)	Theme Park	Mega Drive	Sega
7	(–)	Sonic & Knuckles	Mega Drive	Sega
8	(10)	Sonic 3	Mega Drive	Sega
9	(7)	Stargate	Mega Drive	Sega
10	(neu)	Phantasy Star 4	Mega Drive	Sega
1	(1)	Destruction Derby	Playstation	Playstation
2	(3)	WipeOut	Playstation	Playstation
3	(10)	FIFA Soccer´96	Playstation	Playstation
4	(2)	Tekken	Playstation	Playstation
5	(9)	War Hawk	Playstation	Playstation
6	(6)	Rayman	Playstation	Playstation
7	(4)	Ridge Racer	Playstation	Playstation
8	(5)	Toshinden	Playstation	Playstation
9	(neu)	Extreme Games	Playstation	Playstation
10	(7)	Air Combat	Playstation	Playstation
1	(8)	Sega Rally	Saturn	Saturn
2	(neu)	Thunderhawk 2	Saturn	Saturn
3	(neu)	FIFA Soccer´96	Saturn	Saturn
4	(neu)	Rayman	Saturn	Saturn
5	(7)	Virtua Cop	Saturn	Saturn
6	(3)	Robotica	Saturn	Saturn
7	(4)	Myst	Saturn	Saturn
8	(1	Daytona USA	Saturn	Saturn
9	(neu)	NHL Allstar Hockey	Saturn	Saturn
10	(2)	Virtua Fighter Remix	Saturn	Saturn

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Plazierung

Die Hits der Redakteure

spielt zur Zeit	hört zur Zeit	Film-Favorit
Ridge Racer Revolution, PSX	Downset, Downset	Heat
Total NBA´96, Playstation	Twopac, California Love	Heat
Power Rangers, Super Nintendo	Die kleine Nachtmusik, Mozart	Familienfeste & andere...
Ridge Racer Revolution, PSX	Magic Carpet, Soundtrack	Schnappt Shorty
Road Rash, Playstation	Panasonic, Vakio	Reservoir Dogs
Darkstalkers, Saturn	Spaceman, Babylon Zoo	Jumanji
Dragon Quest 6, Super Nintendo	Dragon Quest 6, Soundtrack	True Romance

Kinohits des Monats

1. **Jumanji** mit Robin Williams
2. **Männerpension** mit Til Schweiger
3. **Operation: Broken Arrow** mit John Travolta
4. **Ein Schweinchen namens Babe**
5. **Dangerous Minds** mit Michelle Pfeiffer
6. **Familienfeste & andere Schwierigkeiten**
7. **Goldeneye** mit Pierce Brosnan
8. **Copykill** mit Sigourney Weaver
9. **Die Schwanenprinzessin** Zeichentrickfilm
10. **Strange Days** mit Ralph Fiennes

Quelle:VG

VG-Leser Top 10

Platz	Titel	System
1	Donkey Kong Country 2	SNES
2	Sega Rally	Saturn
3	Tekken	Playstation
4	Super Mario World 2	SNES
5	Ridge Racer	Playstation
6	Worms	PSX/Saturn
7	Virtua Fighter 2	Saturn
8	FIFA Soccer´96	PSX/Saturn
9	Wipeout	Playstation
10	Toshinden	Playstation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

Platz	Titel	System	Wertung
1	Ridge Racer Revolution	Playstation	91%
2	Breath of Fire 2	SNES	87%
3	Darkstalkers	Saturn	86%
4	Panzer General	Playstation	84%
5	Magic Carpet	PSX/SAT	82%
6	Total NBA´96	Playstation	81%
7	Streetfighter Alpha	PSX/SAT	80%
8	Wing Commander 3	Playstation	79%
9	Toshinden 2	Playstation	78%
10	Final Fight 3	SNES	76%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge


PlayStation
Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel.0 24 08/94 10, Fax. 0 24 08/94 16 44, Electronic Arts Hotline. 0 52 41/2 60 24 • Im WWW finden Sie Electronic Arts unter http://www.ea.com/ •



Die NBA, die ganze NBA, und nichts als die NBA. Sie wollen Basketball spielen?

NBA Live '96 läßt Sie die nervenzerreißende Spannung der echten NBA hautnah miterleben. Mit der einmaligen Virtual-Stadium™-Technologie sehen Sie das Spiel aus jeder Feldperspektive und können jeden Alley-Oop-Paß, Power-Dunk und Tip-In aus verschiedenen Blickwinkeln mitverfolgen. Neu bei der 96er Version sind die Optionen "Spieler erstellen" und "Spielertransfer", mit denen Sie Ihre Gewinnmaschine perfektionieren können. Aber Vorsicht - jeder Spieler der 29 NBA-Teams und der Conference-Teams wartet nur darauf, Iher Mannschaft zu übertrumpfen. Was Sie dagegen tun können? Senhen Sie sich einfach die Statistiken an. Anhand der Leistungsanzeigen sehen Sie, wer die Körbe wirft und die Ergebnisse in die Höhe treibt. Animierte Spieldiagramme illustrieren jede Veränderung der Strategie. Außerdem können Sie, noch während der Ball fliegt, Spielzüge ansagen, und so die Ergebnisse direkt beeinflussen. Und wenn es Körbe regnet, läßt Sie die Wurfanzeige wissen, aus welcher Richtung der Wind bläst. NBA Live '96 komplett in **Deutsch. Basketball der nächsten Generation.**














TIPS & TRICKS

! Des Rätsels Lösung

In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf den rechten Pfaden durch immer neue Abenteuerwelten zu begleiten...

Sega Saturn/ Sony Playstation

Thunderhawk 2



Volker Simon aus Ubstadt-Weiher hat sich nicht lumpen lassen und seine Saturn-Paßwörter mit einigen Komplettlösungs-mäßigen Hinweisen ausgestattet. Heiko Müller aus Einsiedel erspielte darüber hinaus die Codes der Playstation-Version, die im Anschluß aufgelistet sind.

Südamerika Nr. 1; Waffenschmuggel
Mission 2:

- Code: J5JFG7C3VBDVSNI
- Ziel: Angriff abwehren; Artillerie zerstören
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Wartet auf dem Stützpunkt, steigt auf die höchste Höhe und vernichtet alle anrückenden Panzer mit den Raketen.

Mission 3:

- Code: JTBFGFC25BDVQN2
- Ziel: Rückzug der feindlichen Truppen verhindern
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Schnelligkeit ist gefragt. Zerstört zunächst die Missionsziele und richtet Euch nicht nach anderen Einheiten (die Brücke muß nicht zum Einsturz gebracht werden).

Mission 4:

- Code: JV2FGNC5VBDV1VA
- Ziel: Waffenfabrik zerstören
- Bewaffung: MK-84 Big Boy, 14 AGM-214 F-Raketen.

Fliegt zum südlichen Gebäude, werft eine Bombe darauf oder bringt es mit der Bordkanone zum Einsturz. Fliegt jetzt zum Hauptteil der Waffenfabrik, zerstört das zweite Gebäude und mäht mit der Gun durch die Reihen der Silos und Treibstofftanks.

Südamerika Nr. 2; Abschuß eines "Stealth-Flugzeuges"
Mission 5:

- Code: JKKHH3C49BDVVF2
- Ziel: Laster eliminieren.
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Geht nach dem selben Schema vor wie in Mission 3.

Mission 6:

- Code: JP3HH3C7RFDFTBA
- Ziel: Zug stoppen.
- Bewaffnung: MK-88 Streubomben, 14 AGM-214 F-Raketen.

Fliegt westlich und werft die Streubomben auf den Zug. Zerstört die Waggons per Gun.



Es kamen ja echt wieder mehr 16-Bit-Tips rein – spitze, Leute! Leider landen täglich auch noch Dutzende Briefe mit Tips zu indizierten Spielen in meiner Postwanne, die wir null gebrauchen können. Bitte denkt daran, ist schade sonst ums Porto...

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** können auch farbig auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und nicht als Datei schicken, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte ab jetzt auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*-, oder *Sonic*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Zelda, JP, DKC1 und 2* und *Discworld* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

Mission 7:

- Code: JDH1HJC6AFDFQ6Q
- Ziel: Flugzeug abschießen
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Fliegt zur Landebahn, heftet Euch nach dem Start ans Heck des Bombers und feuert Eure Raketen ab.



Panamakanal
Mission 8:

- Code: JDMHHNC6DFDF05Q
- Ziel: Geleitschutz für Schiffskonvoi geben.
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Begeht nicht den Fehler, erst die Missionsziele an einem Ufer zu zerstören. Bleibt in der Nähe der Schiffe und vernichtet genau die Ziele, die sie gerade passieren.

Immer zuerst die Artillerie abschießen.

Mission 9:

- Code: I3H1EEK9UJCFT42
- Ziel: Minen beseitigen; Schiffe eskortieren.
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Fliegt so tief wie möglich über dem Wasser. Beeilt Euch, damit genug Zeit bleibt, die Minen aus dem Weg zu räumen.

Mission 10:
– Code: ITQ9VEKRMJCFRAA
– Ziel: Flugplatz zerstören.
– Bewaffnung: MK-84 Big Boy, 14 AGM-214 F-Raketen.
Total Destruction!

Mittelamerika
Mission 11:
– Code: IJ79S2CTAJCF1D2
– Ziel: Kommunikationsanlagen ausschalten.
– Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.
Legt zuerst die am Flußlauf gelegenen Kommunikationssysteme lahm und widmet Euch danach den westlichen.

Mission 12:
– Code: IKVPTVCT5NAFSNI
– Ziel: Rückzug der feindlichen Truppen verhindern.
– Bewaffnung: MK-84 Big Boy, 14 AGM-214 F-Raketen.



Fliegt zur Brücke und kümmert Euch unterwegs nicht um die Gegner. Werft dann die Bomben ab. Während sie sich in den "Heldentod" stürzen, könnt Ihr Euch auf die restlichen Einheiten konzentrieren.

Mission 13:
– Code: IOQ9TJCS6NAFQ72
– Ziel: Überlebende Einheiten zerschlagen.
– Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.
Search and Destroy!

Naher Osten Nr. 1; Gegenoffensive
Mission 14:
– Code: IHL8QJCV2NAF1NQ
– Ziel: Flotte versenken.
– Bewaffnung: MK-3 Penguin, 14 AGM-214 F-Raketen.
Knapp über der Wasseroberfläche bleiben. Die großen Kreuzer müßt ihr von Bug oder Heck anfliegen und je 2 MK-3 Penguin abfeuern. Greift die großen Schiffe nie direkt von der Seite an, sonst feuern sie Ihre gesamte Waffenbatterie auf Euch ab.

Mission 15:
– Code: L2QOR3CUF3EFS8A
– Ziel: Verteidigungslinie durchbrechen.
– Bewaffnung: AGM-214 Fs
Spart Eure Raketen für die Bunker auf, da ihr mit der Gun zu viel Zeit braucht.

Mission 16:
– Code: LT1ORNCON3EFRJ2
– Ziel: Stadt erobern; Landebahn zerstören.
– Bewaffnung: RCS-233 Anti-Landebahnbomben, 14 AGM-214 F-Raketen.
Zerstört alle anderen Ziele, bevor Ihr Euch der jetzt unbewachten Landebahn widmet.

Mission 17:
– Code: LNMORNCIL3EFOO2
– Ziel: Panzer stoppen; Ölfelder schützen.
– Bewaffnung: AGM-214 Fs.
Zuerst nehmt Ihr den Trupp direkt vor Euch aufs Korn, danach die zwei östlichen Panzertrupps und schließlich auch noch die westlichen Tanks.





Unternehmen: Naher Osten Nr. 2; Abwehr einer Invasion

Mission 18:

– Code: LDKORNCKN3EFVB2

– Ziel: Helikopter eskortieren

– Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Leichteste Mission im Spiel.

Mission 19:

– Code: LCHORNSNBUEFT8A

– Ziel: Raketenstellungen zerstören

– Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Nicht ganz leicht; vernichtet zuerst die Raketenwerfer.

Mission 20:

– Code: K538RNSMQUEFQA2

– Ziel: Hauptquartier angreifen.

– Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Zerschlagt auf dem Weg zur Basis die feindlichen Raketenwerfer und die Artillerie, um Eure Panzer zu schützen.

Unternehmen: Osteuropa

Mission 21:

– Code: KRJ4RNSO2UEF1IA

– Ziel: Hilfskonvoi eskortieren.

– Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Es genügt nicht, nur die Missionsziele zu vernichten. Auch die auf der Karte nicht angezeigten Panzer können Eure Eskorte zerschlagen. Eliminiert zuerst die drei südlichen Artilleriestellungen, fliegt dann zur ersten Kreuzung und schießt dort alle Tanks ab. Fliegt schnell in nördliche Richtung und macht die restlichen Artilleriestellungen und Panzer unbrauchbar. Laßt Euch nicht in lange Luftkämpfe verwicklen.

Mission 22:

– Code: KU8KRMCAVQUFTDI

– Ziel: Konvoi eskortieren; Radarposten ausschalten.

– Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Beseitigt alle Artilleriestellungen und Tanks, die dem Konvoi gefährlich werden können. Erst danach kommen die Radarstellungen dran.



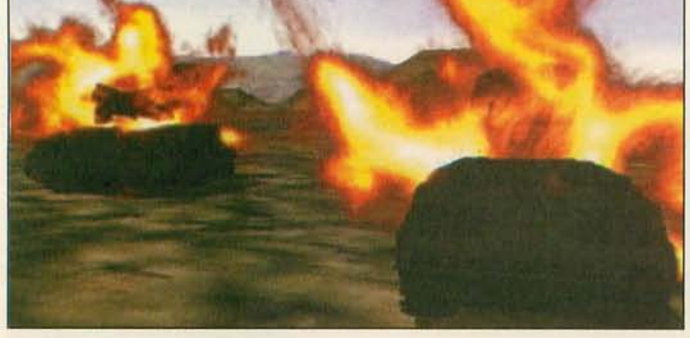
Mission 23:

– Code: KLAKRN4FBQUFRVI

– Ziel: Belagerungsring durchbrechen; Konvoi eskortieren.

– Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Sauschwer! Die Geschütztürme und schwächeren Panzer können der Eskorte nichts anhaben. Viel wichtiger ist es, zuerst die schweren Geschützstellungen und großen Tanks aus dem Weg zu räumen. Zerstört zunächst besagte Artilleriestellungen und Panzer im südöstlichen Teil des Einsatzgebietes. Nachdem der Hilfskonvoi die Brücke in der Mitte der Missionskarte überquert hat, fliegt zu der großen Kreuzung im Nordwesten, auf der einige schwere Panzerverbände warten. Versucht nun einen möglichst großen Vorsprung vor dem Konvoi zu gewinnen. Überquert die dritte Brücke und wendet Euch kurz danach gen Norden, wo drei weitere Geschütze stehen. Fliegt nach deren Zerstörung schnell in die Stadt und vernichtet dort alle schweren Tanks, um die Ankunft des Hilfskonvois nicht zu gefährden.



Unternehmen: Südchinesisches Meer; Piraterie

Mission 24:

– Code: KCCKRMKHTQUFOBA

– Ziel: Piratenschiffe versenken; Passagierschiff beschützen.

– Bewaffnung: MK-3 Penguin, 14 AGM-214 F-Raketen

Geht nach der gleichen Taktik vor, wie in Mission 14.

Mission 25:

– Code: KEOKRNCH766FTSI

– Ziel: Tankstützpunkt vernichten.

– Bewaffnung: MK-84 Big Boy, 14 AGM-214 F-Raketen.

Vernichtet zuerst den südlichen Teil des Stützpunktes. Laßt Euch nicht in Kämpfe mit den Schiffen verwickeln, Ihr verliert nur unnötig Energie.

Mission 26:

– Code: N9H4RND3I66FRA2

– Ziel: Hauptquartier zerstören.

– Bewaffnung: 8 MK-3 Penguin, 4 AGM-214 F-Raketen.

Schwerste Mission des ganzen Spiels. Kümmert Euch nur um die Primärziele. Die beiden Gebäude müssen mit der Gun zerschossen werden, da Ihr mit den 8 MK-3s keinen Platz mehr für Bomben an Bord habt. Fliegt zuerst zu der kleinen Insel im Südosten, vernichtet den aufsteigenden Chopper und die beiden Geschütze, fliegt weiter nach Norden, bis Ihr bei den beiden Kreuzern angelangt seid. Driftet jetzt schnell nach links und feuert je zwei Antischiffsraketen auf die beiden Capital Ships ab. Habt Ihr die Missionsziele an dieser Position zerschlagen, dreht ab und fliegt durch den Canyon, wobei Ihr die Raketenstellungen abschießt. Wendet Euch dann nach Osten und fliegt durch die kleine Schneise zum zweiten Teil des Lagers. Legt Euch nicht mit den drei kleineren Schiffen an. Zerstört nur die Hauptziele und verschwindet wieder aus der Gefahrenzone. Mit der gleichen Taktik (schneller Vorstoß und Rückzug) geht Ihr beim dritten, nordwestlich gelegenen Teil des Lagers vor. Begebt Euch zur kleineren der beiden Hauptinseln. Greift von der dem Hafen zugewandten Seite an und vernichtet den letzten Kreuzer mit den übrigen Antischiffsraketen. Nachdem Ihr auch die übrigen Raketenwerfer zerstört habt, könnt Ihr Euch gelassen den letzten Missionszielen widmen.

Endsequenz:
Code: NJMK3ND5R66F11A

PSX-Codes

SÜDAMERIKA NR.1

LEVEL 1.2	MBHJ0V2REFDU3DA
LEVEL 1.3	9RGR0VTJEJDQ3HI
LEVEL 1.4	53GNSUPJEJD6202

SÜDAMERIKA NR.2

LEVEL 2.1	CRF9SU2RERD224Q
LEVEL 2.2	9NF9SU6RARDE33A
LEVEL 2.3	JFFDSU1VAVDA3M2

PANAMAKANAL

LEVEL 3.1	J7FHS1IRA3DA2HI
LEVEL 3.2	OBFDS1EVA3DM2J2
LEVEL 3.3	1NFLSD1BM7CE3KI
LEVEL 3.4	5BET44B7NBCA3OA

MITTELAMERIKA

LEVEL 4.1	VFE14G0VNFCM3VQ
LEVEL 4.2	QFEL4007JJAE3VA
LEVEL 4.3	17D440T7JNAA2FA
LEVEL 4.4	R7D440QBJNAA20A

OSTEUROPA

LEVEL 5.1	ORDK40TBJRAM2BI
LEVEL 5.2	8RDK5SQRVVEE2DA
LEVEL 5.3	IVC448VJV3EA3VI

NAHER OSTEN NR.1

LEVEL 6.1	CFC44GQB0BEM3N2
LEVEL 6.2	4JC448TJSFME3TI
LEVEL 6.3	VNC448VFSFMA2MA

NAHER OSTEN NR.2

LEVEL 7.1	JRCK48VNSJMM2FI
LEVEL 7.2	S7CK40SR8N6E3U2
LEVEL 7.3	DRB440T38R6A2MA
LEVEL 7.4	FFB440RB8V6M3HA

SÜDCHINESISCHES MEER

LEVEL 8.1	7JB440R3836I2BA
LEVEL 8.2	RVB440RR426E3S2
LEVEL 8.3	IFBK40QN466A282

Endsequenz: 03V4200B4M6M5LI

Durch Drücken von Select+ Start (2-3 sec.) könnt Ihr aus jedem angefangenen Level wieder aussteigen.

Daniel Yokoyama aus Hamburg steuerte außerdem noch den Code "INVALIDPASSWORD" bei. Ihr beginnt dann in Südamerika mit der Operation "Stealth Down" und habt bereits vier Operationen hinter Euch, alle Abzeichen bis auf eines, und Euer Punktestand beträgt 948500 Merits (funktioniert bei beiden Systemen).

! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher einen Allgemeinmediziner seiner Wahl.

Super Nintendo

Donkey Kong Country 2



Tausendsassa F. Häckert aus Gronau-Epe hat doch tatsächlich die beiden Cheats, nach denen wir in der letzten Ausgabe verzweifelt gesucht haben, irgendwie in Erfahrung bringen können. Mit Bananen wirst Du von uns zwar nicht überhäuft, aber ein kleiner Barscheck tut's ja vielleicht zur Not auch.

Wie zu erwarten war, müssen die beiden Tastenkombinationen gedrückt werden, wenn sich der Cursor auf dem Feld "Cheat Mode" (siehe VG 3/96) befindet. Um gleich von Anfang an ein Spiel mit 50 Leben starten zu können, bedarf es dieser Kombination:

Y, A, Select, A, unten, links, A, unten.

Nach Eingabe des zweiten Codes startet Ihr zu Beginn eines jeden Levels immer mit beiden Affen, auch wenn Ihr das vorige Level mit nur einem Primaten verlassen habt:

B, A, rechts, rechts, A, links, A, X (erinnert verdammt an den Fuffzig-Leben-Cheat aus Teil 1, nur daß dieser hier mit "-ax" endet).

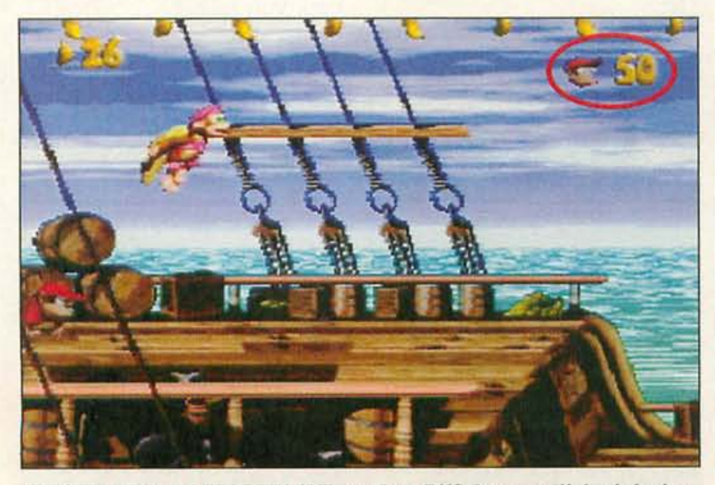
Nach korrekter Eingabe ertönt jeweils ein kurzer, affiger Lacher zur Bestätigung.

Super Nintendo/ Mega Drive

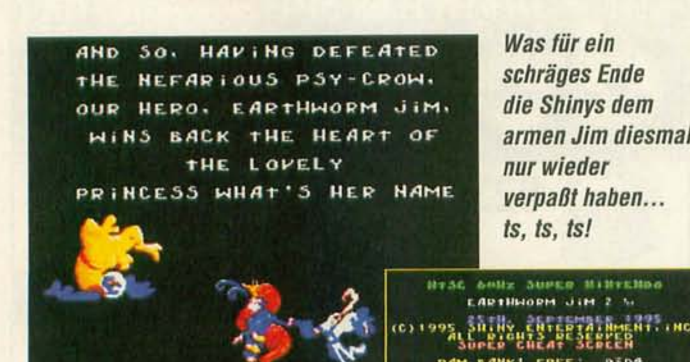
Earthworm Jim 2

Dank der Redseligkeit derer, die den guten alten Jim erfunden haben, können wir Euch in dieser Ausgabe mal eben so auf die Schnelle alle Cheats, die im zweiten Teil enthalten sind, präsentieren.

Wie schon gehabt, müßt Ihr das laufende Spiel pausieren und dann eine der – immer achtstelligen – Kombinationen eingeben. Aus Zeitmangel (die Cheats wurden erst kurz vor Red.-Schluß freigegeben) ist nicht die Bedeutung jeder Kombination ganz ersichtlich. Aber so habt Ihr auch noch was zum rumknobeln...



"YASADLAD" und "BARRALAX" machen DKC 2 wesentlich einfacher



Was für ein schräges Ende die Shinys dem armen Jim diesmal nur wieder verpaßt haben... ts, ts, ts!



Debug Menü:
SN: Select, links, rechts, A, X, X, links, rechts
MD: A, C, C, A, B, A, B, links
Abspann:
SN: Select, links, rechts, L, R, links, rechts, Select
MD: C, A, C, A, B, A, A, oben
Unverwundbarkeit:
SN: A, A, X, A, links, rechts, links, rechts
MD: A, A, A, A, links, rechts, rechts, links
Map View Mode:
SN: Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, B
MD: A, C, C, B, A, A, B, oben
Level beenden:
SN: Select, B, X, A, A, X, B, Select
MD: A, B, B, A, C, B, B, rechts
Extraleben:
SN: links, Select, rechts, Select, links, Select, rechts, Select
MD: A, B, C, C, C, A, A, B
Extraleben (nur einmal pro Level):
SN: A, B, X, Select, rechts, Select, links, Select, rechts
MD: A, B, C, C, C, A, A, A
100% Energie:
SN: X, Select, X, B, X, Select, X, A
MD: A, B, C, A, B, C, A, A
100% Energie (nur einmal pro Level):
SN: A, B, X, Select, Select, X, B, A
MD: A, B, C, A, B, C, A, B
Munition auffüllen:
SN: Select, X, X, X, X, X, X, Select
MD: C, B, B, A, C, B, A, A
Munition auffüllen (nur einmal pro Level):
SN: X, X, X, X, X, X, X, Select
MD: C, B, B, A, C, B, B, A
Extra Continue:
SN: Y, Select, Y, B, X, B, X, B
MD: A, A, C, C, B, A, links, rechts
Extra Continue (nur einmal pro Level):
SN: A, Select, A, B, X, Y, X, Y
MD: A, A, C, C, B, A, links, links
Plasma Gun:
SN: X, X, X, X, A, A, A, Select
MD: C, C, C, C, A, A, A, B
Drei-Schuß-Gun:
SN: X, X, X, X, A, A, X, Select
MD: C, C, C, C, A, A, A, C
Homing Missiles:
SN: X, X, X, X, A, A, B, Select
MD:C, C, C, C, A, A, B, A
Bubble Gun:
SN: X, X, X, X. A, B, A, Select
MD:C, C, C, C, A, A, B. B
Nuke Gun:
SN: X, X, X, X, A, B, X, Select
MD: C, C, C, C, A, A, B, C
Bildschirm verdunkelt sich während der Pause nicht:
SN: A, A, A, A, A, A, A, A
MD: A, A, A, A, B, B, B, B
Quiz Game Debug:
SN: A, B, A, B, A, B, A, B
MD: A, B, C, C, B, A, B, B
Level 2a:
SN: links, rechts, A, B, X, links, rechts, A
MD: C, C, C, C, C, C, A, A
Level 2b:
SN: unten, rechts, A, B, X, links, rechts, A
MD: links, rechts, B, C, C, links, rechts, A
Level 2c:
SN: oben rechts, A, B, X, links, rechts, A
MD: rechts, rechts, A, B, C, links, rechts, A
Level 3:
SN: A, B, X, links rechts, links, A, B
MD: C, B, C, links, rechts, links, A, B
Level 4:
SN: oben, B, X, links, rechts, unten, A, X
MD: unten, A, C, links, rechts, unten, A, C
Level 5:
SN: oben, unten, X, A, B, Y, links, rechts
MD: B, B, C, A, B, C, links, rechts
Level 6:
SN: A, B, X, A, B, X, links, rechts
MD: A, B, C, C, oben, C, links, rechts
Level 7:
SN: A, X, links, rechts, X, links, rechts, links
MD: A, A, C, C, B, B, A, A
Level 8:
SN: X, X, unten, unten, A, links, rechts, links
MD: C, C, unten, unten, A, rechts, rechts, links
Level 9:
SN: A, B, X, links, links. rechts, links, rechts
MD: A, B, C, rechts, rechts, rechts, rechts, rechts
Level 10:
SN: A, B, X, links, links, links, links, rechts
MD: B, B, C, links, links, links, links, rechts
Was es sonst noch gibt:
Teleport Mucus Bomb:
SN: X, X, X, X, B, B, B, B
MD: C, A, B, C, A, B, oben, unten
Nick-Jones-Code (Nr. zwo):
Y, A, B, A, Y, A, B, A (nur SNES)



10 "Quiz-Würmer":
C, A, B, A, B, A, C, A (nur MD)
10 "Quiz Würmer" (nur einmal pro Level):
C, A, C, A, C, A, C, A (nur MD)
Unbekannte Wirkung:
A, A, B, A, A, X, B, Select (nur SNES)
Noch unbekanntere Wirkung:
A, A, B, A, A, Y, B, Y (nur SNES)

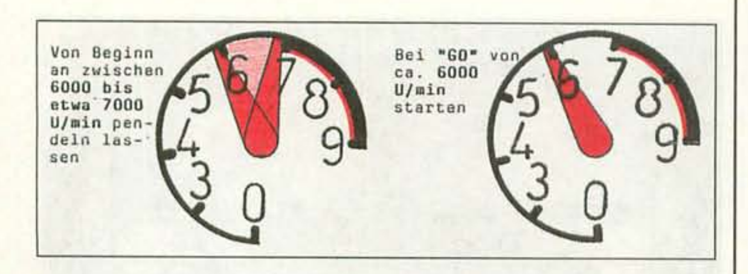
Super Nintendo

Izzy's Quest

Wer das Pech hatte, mit diesem Modul beschenkt worden zu sein (freiwillig hat es sich hoffentlich niemand zugelegt), der kann mit Hilfe unseres kleinen Cheats jetzt wenigstens die Level anwählen.

Pausiert das Spiel irgendwo nach Belieben und drückt auf dem Steuerkreuz in folgende Richtungen: links, unten, unten, links, rechts, unten. Habt Ihr es richtig gemacht, dann läuft das Spiel danach von alleine weiter, ohne daß nochmals die Start-Taste gedrückt werden muß. Nun führt Ihr am besten ein Reset durch. Geht danach ins Optionsmenü, und siehe da: Auf wundersame Weise hat sich am unteren Ende des Menüs eine weitere Zeile mit Levelnamen, die Ihr durchklicken könnt, angefunden. Very Easy!





Sega Saturn

Sega Rally '95

Ein paar kleine Sächelchen haben unsere Rennprofis draußen im Land auch für diese Ausgabe wieder rausgeknobelt. Larsi Hoffmann aus dem schönen Berlin schreibt zum Beispiel, wie sich der Lakeside Track auch direkt anwählen läßt: Haltet ab dem ersten Auswahlscreen ("Arcade", "Time Attack", usw.) den X– und Y-Knopf gleichzeitig gedrückt und bestätigt den Time-Attack-Modus per C-Button, bis Ihr Euch im Course Select Screen befindet...

Bei den Replays könnt Ihr übrigens auch näher ans Geschehen heranzoomen. Haltet dazu lediglich Z+unten gedrückt. Mit den L- und R-Tastern könnt Ihr dann rumzoomen.

Michael Hackner aus Hilpoltstein verriet uns, wie sein zeitsparender Kavaliersstart funktioniert: Man muß die Nadel des Drehzahlmessers von Beginn an zwischen 6000 U/min und 7000 U/min pendeln lassen, um dann bei "GO" mit ca. 6000 U/min abheben zu können. Hierbei ist jedoch wichtig, daß Ihr exakt beim Startsignal auf das Gaspedal tretet, da sich sonst Eure Startzeit sogar verschlechtern kann. Der Kavaliersstart funktioniert bei allen Automatikwagen und in allen Spielmodi.

Mega Drive

Comix Zone

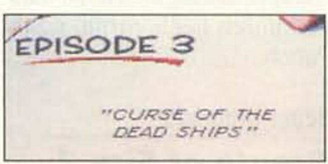
Stefan Dachs, das flinke Wiesel aus Neukirchen, konnte als erster mit den zwei Cheats für die Levelanwahl und Unbesiegbarkeit aufwarten.

Beide Cheats werden über das Soundmenü, also in der Jukebox, aktiviert. Geht mit dem Cursor auf die Musikstücke 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6 und drückt jeweils die C-Taste bei der betreffenden Nummer. Nachdem eine Stimme aus dem Off "Oh Yeah" gesagt hat, müßt Ihr noch eine weitere Nummer zwischen 1 und 6 anwählen (wieder mit C bestätigen), um Euer Startlevel zu bestimmen.

Für unendlich Energie müßt Ihr nacheinander die Sounds 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11 mit der C-Taste anklicken. Wenn die besagte Stimme sich wieder mit einem "Oh Yeah" meldet, hat's geklappt. Drückt dann nur noch Start und Ihr werdet feststellen, daß die Treffer der Feinde keine Energie mehr abziehen.

Beide Cheats sind übrigens auch miteinander kombinierbar.





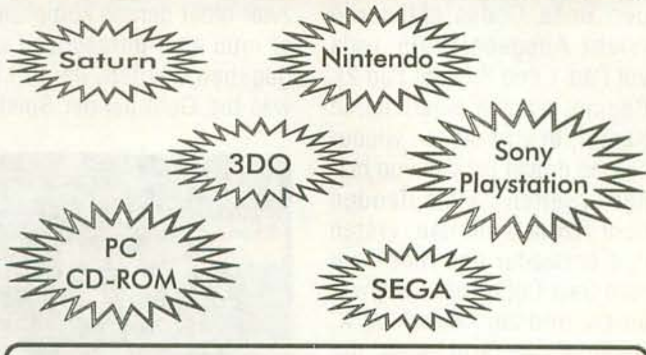
So schnell kann's gehen...

Super Nintendo

NBA Give'n Go

Die Schlingel von Konami/Japan haben es sich wieder nicht verkneifen können: Gebt Ihr im NBA-Titelbild, also nachdem das Konami-Logo abgedankt hat, spaßeshalber mal oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A ein, dann läßt sich im Optionsmenü noch ein höherer Schwierigkeitsgrad einstellen.

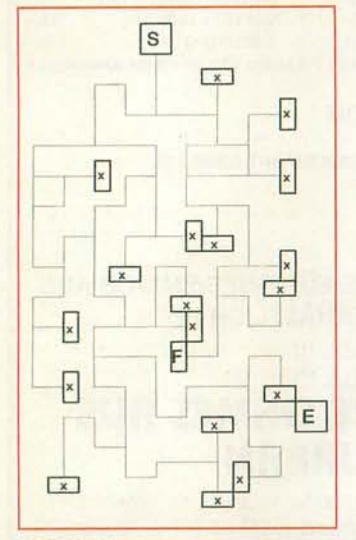




Super Nintendo

Secret of Evermore

Bernhard Flieger aus Grafing hat eine praktische Karte erarbeitet, die das Durchwursteln durch den Drachenwald extrem erleichtert.



Legende:
S = Start
X = Sackgasse
E = Endgegner
F = Magische Formel

Sony Playstation

Battle Arena Toshinden

Falls Ihr es bislang auch immer zu beschwerlich fandet, die Desperation- und Super Moves richtig einzugeben, hat Oliver Hering aus Hof genau den richtigen Cheat für Euch, mit dem die Moves viel leichter von der Hand gehen.

Als erstes muß man die beiden Boss Codes aktivieren (siehe Ausgabe 12/95; Gaia auf Pad 1 und Sho auf Pad 2). Beginnt danach einen neuen Kampf, brecht diesen wieder ab und drückt bei den von beiden Seiten einlaufenden Schriftzügen auf dem ersten Pad entweder den Halbkreis vom Gaia-Code oder nur links-unten, und zum Abschluß X. Diesmal verfärbt sich die Schrift weiß und eine Stimme sagt hier "Fantastic". Daraufhin könnt Ihr im Optionsmenü alle vier L- und R-Tasten mit den Specials 1-4 belegen (z.B. A4), was allerdings nur beim Schwierigkeitsgrad *Easy* und *Very Easy* funktioniert. Zurück im Hauptmenü, beginnt Ihr ein beliebiges Spiel, wobei der Super Move des Kämpfers jetzt durch gleichzeitiges Drücken von Select und allen vier L- und R- Tasten ausgelöst werden kann. Der Desperation Move kann, sobald Euer Energiebalken rot blinkt, einfach durch gleichzeitiges Drücken der vier L- und R- Tasten abgerufen werden.

Aber das ist noch nicht alles! Beginnt, nachdem Ihr die Boß-Codes eingegeben und bereits das erste "Fantastic" vernommen habt, noch ein Spiel. Brecht dieses wieder ab und gebt beim Einlaufen der Schriftzüge nochmals auf Pad 2 die beiden Kreisbewegungen des Sho-Codes ein und drückt wieder □ zum Abschluß. Ihr werdet jetzt wieder ein "Fantastic" zu hören bekommen, worauf sich die Schrift beim Hauptmenü allerdings gelb verfärbt. Nun läßt sich im Optionsmenü der Schwierigkeitsgrad von *Normal* bis *Very Hard* einstellen, ohne daß auf die Spezialbelegungen verzichtet werden muß.

Sony Playstation/ Sega Saturn

Street Fighter – The Movie

Harald Söllner aus Tröstau schafft es, diesem müden Game noch ein wenig Pepp einzuverleiben, indem er den Akuma-Cheat kolportierte. Der Code für beide Versionen ist zwar nicht gerade kompliziert, er muß aber ultraschnell eingegeben werden, damit sich was tut. Geht bei der Spielerauswahl auf Guile und drückt folgende Tastenkombination: Playstation: oben, R1, unten, L2, rechts, L1, links, R2 (R2 dann noch kurz gedrückt halten)

Saturn: oben, B, unten, Z, rechts, X, links, Y

Nach richtiger (=schneller) Eingabe erscheint statt des Bildes von Guile der Umriß von Akuma.





Wenn statt Guile der Umriß von Akuma im Auswahlfenster auftaucht, dann ward Ihr schnell genug

Hier sind noch Akumas Special Moves:

Feuerball: Viertelkreis von unten nach vorne, Punch

Roter Feuerball: Halbkreis von hinten nach vorne, Punch

Doppelter Feuerball (nur bei voller Super-Anzeige): Viertelkreis von unten nach vorne, 2x Punch

Dragon Punch: vorne, unten, unten-vorne, Punch

Hurricane Kick: Viertelkreis von unten nach hinten, Kick

Teleport: vorne, unten, unten-vorne, 2x Punch

Super Move: 2x Viertelkreis von unten nach vorne, dann Punch

Super Nintendo

Breath of Fire 2

Alf Brückner aus Seiffen hat die Mark Porto doch nicht umsonst investiert, wie er in seinem Anschreiben befürchtete; er war tatsächlich der Erste, der den "Fundort" Bleus einsandte. Wenn Ihr zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel noch einmal (nach dem Wal) nach Hometown zurückkehrt, dort in die Magieschule geht und mit allen Leuten sprecht, dann schließt sich Bleu der Gruppe mit hohem Level an. Jetzt noch 3-4 Level aufgepowert und sie entpuppt sich als sehr starkes Truppenmitglied (wirkungsvolle Zaubersprüche).

Sega Saturn

Virtua Fighter 2

Um beim Nachfolger von Segas großartigem Prügler mit Dural zu spielen, gebt Ihr langweiligerweise genau den gleichen Cheat ein, der schon bei VF1 funktionierte, also bei der Kämpferauswahl unten, oben, rechts, links+A drücken.

Damit ein Mindestmaß an Innovation gewährleistet bleibt, existiert beim zweiten Teil aber auch noch ein "Gold-Dural-Cheat", und der geht so: Im Kämpferauswahlmenü drückt Ihr einfach unten, oben, links, rechts+A.

Wer die Replays in Slo-Mo betrachten möchte, drückt gleichzeitig unten+A+B+C beim K.O.-Schriftzug.

Zwecks des üblichen Farben-Changes für Euren Kämpfer müßt Ihr ihn mit oben+A+C im Menü auswählen.

Die Credits können übrigens auch während des Demos angeschaut werden, indem Ihr lediglich alle sechs Hauptknöpfe des Pads drückt.

Wer eine Game Gun (z.B. von Virtua Cop) besitzt und diese vor Spielbeginn statt ei-

nem zweiten Joypad einsteckt, darf sich an der alten VF1-Musik erfreuen. Der alte Jacky-, bzw. Sarah-Track ist ebenfalls auf der VF2-CD enthalten. Haltet kurz bevor das Match startet nur die R-Taste auf Pad 2 (für Jackys Musik), bzw. die R-Taste auf Pad 1 (für Sarahs Musik) gedrückt.

Sony Playstation

Viewpoint

Oh, wie schön! Aus fernen Welten, die nur per Datenautobahn zugänglich sind, kam endlich dieser ungemein praktische und zugleich funktionierende Unbesiegbarkeits-Cheat bei mir an. Gebt während der Pause lediglich folgende Kombination ein und Ihr könnt danach durch alle Feinde hindurchfliegen:

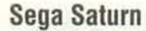
□, □, O, O, △, ×, □, ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, Select

Sony Playstation

Total Eclipse Turbo

Andreas Ihling aus Kusel hat mal wieder 'ne Levelanwahl zu Papier gebracht: Im Optionsmenü müßt Ihr *Select* gedrückt halten und bei gedrückter *Select*-Taste erst △, L1, □ drücken, dann *Select* loslassen und △, L1, □, △, L1, □, ↓ drücken. Wenn Ihr den Cursor jetzt ganz nach unten bis zu "Password" bewegt, werdet Ihr feststellen, daß sich dort statt des üblichen Paßwortbildschirms eine praktische Rundenanwahl bewundern läßt.

Sega Saturn



FIFA Soccer '96

David Nees aus Schöneck 2 spricht: Startet ein Spiel, pausiert dieses und geht dann ins Optionsmenü. Hier können die Cheat-Codes eingegeben werden. Bei korrekter Eingabe ertönt jedesmal ein Klacken. Geht, wenn Ihr fertig seid, zurück ins vorige Menü und beendet das Spiel. Ganz unten im Optionsmenü vom Hauptmenü lassen sich alle Cheats aktivieren und abspeichern. Von nun an könnt Ihr auch ein Spiel pausieren und durch Drücken der A-Taste ins altbekannte FIFA-Cheatmenü wechseln, wo die Cheats aktiviert, bzw. deaktiviert werden. Wechselt Ihr sofort nach Eingabe der untenstehenden Kombinationen ins Cheatmenü und verändert dort etwas, stürzt Euer Saturn ab.

Invisible Walls	BBBZAAAZ
Curve Ball	ZABZBB
Crazy Ball	BAZBBZAB
Super Power	ZAZZZZZZZ
Super Goalie	AAAAAZZZZZ
Super Offense	AAAAAZB
Super Defense	ZZZZBZ
Elfmeterschießen	AZABAZ
Stupid Team	AZBAZB
Dream Team	AAZZBBAA

Pausiert ein angefangenes Spiel und wählt "Sofortwiederholung". Haltet hierbei die R-Taste gedrückt und drückt auf dem Steuerkreuz nach oben



In der kleinen lila Zeile wählt Ihr das Level aus



oder unten, um die Schatten zu verlängern, bzw. zu verkürzen und nach links oder rechts, um die Schatten zu drehen. Die Schattenlänge bleibt dann im Spiel so bestehen.

Sega Saturn

Virtua Cop

Um die "GUN SELECT"-Option zu aktivieren, müßt Ihr beim AM2-Logo den C-Knopf gedrückt halten und währenddessen unten, oben, rechts, links, oben, oben, links, rechts drücken. Die Waffe wechselt Ihr dann, indem Ihr im Pausenmodus aus dem Bildschirm heraus schießt.

Wenn man VC im Normalmodus durchspielt, erhält man als Belohnung bekanntlich Zugriff auf die zusätzlichen Optionen "Ranking Mode", "Free Play" (unendlich Continues) und "Mirror Play" (die Level werden spiegelverkehrt aufgebaut). Den Ranking Mode à la Virtua Fighter könnt Ihr allerdings auch mit folgendem Cheat herbeiholen: beim Sega-Logo C drücken, gedrückt halten und dabei oben, unten, links, rechts drücken.

Und einen ham´ wa noch: Schießt Ihr bei der Namenseingabe 20 Mal auf den Backspace-Pfeil, dann bekommt Ihr von neuem 99 Sekunden Zeit (naja, war nich so dolle, ich geb's zu).

Sony Playstation

Loaded

Roman und Marco Glaus aus CH-Wattwil ließen mich wissen, daß sie aus der Schweiz kommen und deshalb keine Ahnung haben, ob Loaded bei uns indiziert ist oder nicht. Na, Ihr seid gut, abonniert halt beim deutschen Justizministerium den "Bundesanzeiger", dann wißt Ihr in Zukunft auch in Helvetien, welche Spiele politically incorrect sind. Ich kann Euch aber zum Glück mitteilen, daß unsere Moralhüter bislang noch nicht aufgemuckt haben. Demnach kann Loaded ja wohl auch nicht sehr böse sein.

Als Nachtrag zu den drei Cheats aus der letzten VG haben die Gebrüder Glaus noch drei ähnliche Schummeleien und die Levelanwahl zu bieten. Genau wie schon in der vorigen Ausgabe beschrieben, müßt Ihr Euch in den Pausemodus begeben und dort erst mal ca. 10 sec. lang L1+L2 gedrückt halten. Haltet danach L1+L2 weiterhin gedrückt und gebt dabei die folgenden Cheats ein:

Level überspringen: ×, R1, △, R1, □, O, R2, R2, ×, □, △, ×

Leben (bis max. 25): ←, ↓, →, △, □, ×, O

Smartbomb: R1, R2, ×, △, □, O, R1, R2, O, O, □

Levelanwahl: ↑, →, ↓, ←, △, O, ×, □, ×, △, □, O





Jeder richtig eingegebene Cheat wird mit einem Sound quittiert und erscheint als neuer Menüpunkt auf dem Bildschirm. Mit der X-Taste aktiviert Ihr diesen dann. Für die Levelanwahl müßt Ihr allerdings das laufende Spiel abbrechen. Im Hauptmenü könnt Ihr in der untersten Zeile dann die Level einstellen.

Sega Saturn

Rayman

Rettung in letzter Minute, vielleicht?!? Wer ob des harschen Schwierigkeitsgrades bei Infogrames' bravourösem Jumper schon ganz am verzweifeln ist, für den kommen unsere drei geilen Cheats sicher gerade recht.

Drückt jeweils während der Pause für 99 Leben: ↑, ↓ +X, ↑ +Y, C+Z, Z,
für 10 Continues: ←, A, Z+L+R
und für Lebenspunkte: Z, Y, X

! Code geknaxt

Täglich erstrecken sich mehrere Deziliter Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der Filtriererei jauchze ich vor Freude über jeden neuen Code, den Ihr mir zukommen laßt...

Sega Saturn

Johnny Bazookatone

Christoph Jarolinek aus Köln hat mit seinem Diskmonitor aus der "Main Prg."-Datei seiner Johnny-B.-CD sechs hübsche Paßwörter herausgefiltert, obwohl es doch eigentlich nur vier "echte" Codes gibt...Die beiden überschüssigen Paßwörter erschließen Euch dafür den Cheat- und Debug-Modus. Im Cheat Mode besitzt Ihr immer unendlich Leben und könnt während der Pause per Druck auf die X-Taste Level überspringen. Der Debug Mode ist nur eine andere Bezeichnung fürs Levelanwahlmenü.

Welt 2	WALKER
Welt 3	OVERTIME
Welt 4	VILLA
Welt 5	ENDBOSS
Cheat Mode	TAEHC
Debug Mode	AAAAA





Sony Playstation

Johnny Bazookatone

Sascha Nicolaus aus Berlin kann mit sechs unterschiedlichen Paßwörtern für die spielerisch jedoch mit der SAT-Version identische Rock'n Roll-Jumperei aufwarten.

Welt 2	AFLEAPIT
Welt 3	TEASPOON
Welt 4	SEDATION
Welt 5	VERYNICE
Cheat Mode	PILCHARD
Debug Mode	KRISTIAN

LEVEL = 33





Beim cheaten erscheinen in der Pause nutzlose Debug-Zahlen (SAT)

Sony Playstation

Lemmings 3D

Gleich vier superaufmerksame Leser haben uns auf einige Tippfehler bei den Paßwörtern zu Psygnosis' neuestem Lemmings-Abenteuer in der VG 2/96 aufmerksam gemacht. So muß es statt FANGALO richtig FANAGALO (Code Nr. 3), statt WALLARCO richtig WALLAROO (Code Nr. 7), statt BESLAYER richtig BESLAVER (Code Nr. 17), statt IDENQUOD richtig IDEMQUOD (Code Nr. 58), statt CARGANEY richtig GARGANEY (Code Nr. 62) und statt TESTEVIN richtig TASTEVIN (Code Nr. 66) heißen.
Mea sechsfach culpa!

Dieter Krüger aus Wunsdorf hat dafür noch fünf weitere Codes herausgefunden. Wenn man die unterschiedlichen Endsequenzen anschauen möchte, passen diese vier Wörter ganz gut ins Konzept: SPACEAAA, EGYPTAAA, ARMYAAAA und MAZEAAAA.

Mit dem Paßwort LAMPWICK habt Ihr außerdem Zugang zu allen Leveln, die sich auf der CD befinden.



Stage 2:	D9963D1D
Stage 3:	4729342F
Stage 4:	D6CF387D
Stage 5:	D54F498D
Stage 6:	051555FF
Stage 7:	86B155BG
Stage 8:	DH849GDG
Stage 9:	8C98CBFF
Stage 10:	0828CBBG

Super Nintendo

Spawn

Stojne Novakov aus Frankfurt /Main verkündet für alle, die es noch nicht wissen, daß er endlich eines der schwersten Beat'em Ups für das SNES überhaupt durchgespielt hat. Die Früchte seiner Mühen lauten so:

Super Nintendo

Seperation Anxiety



Nicolas Spohr aus Asperg hat seine Codes auch im Wissen, daß wir nicht so begeistert von diesem Spiel waren, eingeschickt. Derartiger Heldenmut will belohnt sein, hier sind seine Paßwörter:

Life Foundation (Aufzug)	DCCPMH
Life Foundation (Eingang)	MDRKJP
Sicherheitszone 2	STSPPC
Carnage	QPMJCV
Hard Game Modus	MRRYPN

Außerdem dankt Nicolas noch seinen Freunden Dani und Uwe für Ihre Unterstützung (winkewinke auch von uns).







Super Nintendo

Dirt Trax FX

Marcus Totten aus Kleinenbroich hat für Euch eine flotte Sohle auf die Piste gelegt und vermeldet folgende Paßwörter:

Radical:	XFBM
Nightmare:	ZDPL
Doom:	NRWG
Forbidden:	HTJV
500 cc-Smokin:	CLRF



Auch wenn die "grafische" Umgewöhnung von PS- und SAT-Rennspielen eher schwer fällt, macht Acclaims Dirt Trax FX sehr viel Spaß

Super Nintendo

Super Bomberman 3

Marco Battilana aus dem wunderbaren Ticino (CH-Bellinzona) lieferte, sozusagen als Nachschlag, noch ein paar spezielle Levelcodes für alle Freunde des neuesten Bomben-Spaßbringers bei uns ab. Ihr könnt ohne Extras sammeln zu müssen, gleich Bomben werfen, Bomben schubsen, habt maximale Explosionskraft, usw.



Level 1-1	0704
Level 2-1	3200
Level 3-1	2711
Level 4-1	3870
Level 5-1	4501
Level 6-1	0606
Endboß	3104

Sony Playstation

Warhawk

Dirk Fischer aus Kritzeldikritzel Körrath (?) kennt mittlerweile auch alle Cheats für die Pal-Version. Seltsamerweise funktionierten die Levelcodes der NTSC-Version (siehe VG 2/96) ebenso bei der europäischen Ausgabe von Warhawk, die Special Codes wurden hierzulande aber geändert. Das beste Paßwort überhaupt, der "Warhawk A-La-Mode" bringt Unverwundbarkeit und unendlich Waffen. Im "Thor Mode" startet Ihr mit 9999 Flash Bombs, und beim "Kali Mode" gibt es gleich zu Beginn Ultra Lock-Ons und Super Swarmers. Der Rest erklärt sich eigentlich von selbst. Da es wenig Sinn machen würde,

INSERENTENVERZEICHNIS

Der Schweiz-Auflage dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Game Aktivity, Luzern, bei.













die anderen Codes nochmals abzudrucken, gibt es nun aus jedem Level ein Paßwort vom letzten Abschnitt:

Ende des Desert Levels:
△ □ × □ ○ × △ ○

Ende des Canyon Levels:
□ □ × ○ □ × □ ○

Ende des Airship Levels:
× × □ × △ □ □ ×

Ende des Volcano Levels:
○ △ ○ □ □ × ○ △

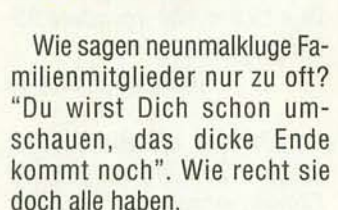
Ende des Gauntlet Levels:
□ × × □ ○ □ □ ○

Ende des Stormland Levels:
□ ○ ○ □ △ △ ○ △



Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben.





Pop Stolizei!

Hin und wieder versteht jeder einmal die Welt nicht ganz, das ist normal. Was sich allerdings Sony dabei gedacht hat, derartige subliminal messages, noch dazu unter Mitwirkung irgendwelcher Autobahnbehördenbosse, dem fahrenden Volk mit auf den Weg zu geben, ist mir absolut und ganzhaftig schleierhaft. Wo gebe ich den abgebildeten "Gute-Fahrt-Cheat" eigentlich ein? Muß ich das tun, bevor es losgeht, und wenn ja bei welchem Spiel? Oder kann man die Playstation mittlerweile schon über einen Zigarettenanzünderadapter unterwegs benutzen? Das ist ein ganz schön dickes Ding, Sony, vielleicht erklärt uns das ja jemand mal bis zur nächsten Ausgabe. So geht's ja nicht, einfach Schilder in die Landschaft stellen und dann keine weiteren Erklärungen anbringen...



Computermonitor

Für meine Playstation habe ich mir ein RGB-Kabel zugelegt. Das Ganze wollte ich dann an meinen Computermonitor (noch aus C128-Zeiten) mit RGB-Eingang anschließen. Leider hat dies nicht funtioniert. Das Nachforschen bei der Pin-Belegung hat ergeben, daß der Monitor mit Rot, Grün, Blau, H-Sync, V-Sync, Intensität (für RGB) und Masse beschaltet ist. Das Playstation-Kabel hat zwar auch Rot, Grün, Blau und Masse belegt, arbeitet ansonsten aber nur noch mit einem Videosignal und einem Austastsignal. Weder ein Fernsehtechniker noch die Sony-Hotline (Antwort: "Wir machen die Playstation für Fernseher, mehr kann ich Ihnen auch nicht sagen") konnten helfen. Ist das sogenannte RGB-Kabel nur ein verkapptes Video-Kabel oder gibt es doch eine Möglichkeit, die Playstation an einen "echten" RGB-Eingang anzuschließen?

Thomas de Beyer, Kleve

Das Problem ist in diesem Fall Dein Monitor. Was über das Playstation-RGB-Kabel übertragen wird, ist feinstes RGB in Normqualität (Rot, Grün, Blau und Austastsignal sind die genormten Bestandteile des RGB-Signals). Daß Commodore damals bei der Belegung des Scart-Eingangs von C128-Monitoren sein eigenes Süppchen gekocht hat, da kann Sony nichts dafür. Aus dem Playstation-RGB Austastsignale für Horizontal (H-Sync) und Vertikal (V-Sync) sowie eine Helligkeitssteuerung (Intensität) abzuleiten, dürfte sich als äußerst schwierig erweisen (was Dir der Fernsehtechniker vermutlich auch schon erzählt hat). Es ist sicher die beste Lösung, wenn Du Deine Konsole an einen normalen Fernseher anschließt. Das Problem mit Computermonitoren ist meistens, daß sie weit höher aufgelöste Bilder darstellen müssen, als Fernseher. Deshalb erwarten sie auch mehr Bildinformation.

Saturn-RAM

Ich habe vor, mir ein 8-MB-Backup-Memory zu kaufen. Wie funktioniert so etwas überhaupt? Hat man da mit Speicherplatz ausgesorgt? Wieviele Speichereinheiten wären das dann ungefähr? Wieviele Speichereinheiten braucht ein Spiel durchschnittlich? Was ist nach dem Auswechseln der Lithium-Batterie? Muß man einfach das Modul reinstecken und weitermachen, wie zuvor? Wo kann ich so eine Batterie kaufen? Wie oft muß ich die Batterie auswechseln? Schadet es dem Saturn, wenn die Batterie ausgewechselt wird, und bekomme ich sofort eine? Wieso muß sie von Sanyo oder Panasonic sein?

Ich liege mit Freunden seit Tagen im Clinch, was besser ist, der Saturn oder ein 486er PC. Welches von beiden Geräten hat denn nun die meiste Grafik-Power?

Daniel Idschok, Crailsheim



Bei aller Liebe zum Preis-Leistungsverhältnis der Playstation scheint es einige Punkte zu geben, die die Freude trüben können. Der RGB-Anschluß ist einer davon, temperaturbedingte Ausfälle ein anderer. Die Sony-Hotline gab sich da bisher wenig hilfreich.

Wow, ein Haufen Fragen. Also das Backup-Modul erweitert den Speicher, in dem der Saturn Deine Spielstände ablegt. Im Saturn eingebaut sind 256 KiloBit, das Modul hätte dann also den 32-fachen Speicherplatz. Dabei kannst Du Deine Spielstände zwischen internem RAM und der Speicherkarte hin- und herkopieren. Die Batterie im Speichermodul sorgt dafür, daß die gespeicherten Daten nicht verlorengehen. Dabei wird sehr wenig Strom verbraucht. So eine Batterie hält (je nach Nutzung) mehrere Jahre. Ist die Batterie leer oder defekt, kann das Modul die Spielstände nicht mehr halten. Beim Wechseln gehen Deine Spielstände ziemlich sicher verloren (die wichtigsten solltest Du im Saturn unterbringen). Solche Knopfzellen gibt es von mehreren Herstellern, die für ein und den selben Typ unterschiedliche Bezeichnungen verwenden. Die Batterie muß nicht unbedingt von den angegebenen Herstellern sein. Wenn sie bestellt werden muß, ist es mit den Bezeichnungen, die für Sanyo oder Panasonic angegeben werden aber am einfachsten (das Fachgeschäft hat sicher eine Vergleichsliste). Übrigens: Sega bietet ebenfalls wieder ein Backup-RAM-Modul an. Es faßt 4 MegaBit an Daten und nutzt das Betriebssystem des Saturns. Speichermodule von Fremdherstellern (wie das 8 MB-Modul) haben ihre eigene Benutzeroberfläche und bereiten auch gelegentlich Probleme mit bestimmten Spielen. Der Speicherbedarf von Spielen ist stark unterschiedlich. Ein *Sim City*-Spielstand belegt beispielsweise das komplette Saturn-RAM, High Scores von anderen Spielen passen dagegen en masse ins RAM. Der Saturn ist auf jeden Fall leistungsfähiger, als ein normaler 486er. Mit einer hochgezüchteten Grafikkarte kann man so einen Rechner zwar noch ganz gut aufbohren, das kostet jedoch 'ne Menge Geld und wird ziemlich sicher an die grafischen Fähigkeiten des Saturns nicht ganz herankommen.

Heiße Playstation

Ich habe mir kürzlich eine Playstation gekauft und spiele zur Zeit ganz begeistert X-Com. An den Wochenenden muß die Playstation schon einiges aushalten, da spiele ich oft von morgens bis abends. Kann es sein, daß die Playstation so lange Spielzeiten nicht aushält? Bei mir treten nämlich immer wieder Probleme auf. Als da wären: Grafik-Bugs, verlangsamte Bewegung und völliger Stillstand des Spiels. Könnt Ihr mir vielleicht helfen und mir sagen, woran das liegt? Kann man irgendwie Abhilfe schaffen?

Ronny Kupfer, Waldheim

Läßt man die Playstation längere Zeit an, fangen die Filmsequenzen von Warhawk auf meiner Playstation an zu ruckeln. Da dies auch bei meinen Kumpels passiert, gehe ich davon aus, daß der Fehler bei der Software liegt. Aber warum ruckelt es erst nach einiger Zeit? Warum hilft kurzzeitiges Ausschalten nichts (erst nach mehreren Stunden Pause funktioniert die Playstation wieder richtig)? Wird die Konsole zu heiß, oder was? Die Filmsequenzen anderer Spiele laufen immer einwandfrei. Ist das Spiel defekt oder die Konsole? Haben andere auch das "Warhawk-Problem"? **Markus Röder, Nümbrecht**

Es ist mir schon von mehreren Seiten zu Ohren gekommen, daß die Playstation bei einigen Spielen zu Temperaturfehlern neigt. Gerade die Vi-

deosequenzen von *Warhawk* sollen da sehr anfällig sein. Laut Sony ist das ganz normal, und Ihr müßt die Konsole im Fall der Überhitzung solange ausschalten, bis sich die normale Betriebstemperatur wieder eingestellt hat (dankeschön). Kommt mir aber nicht auf die Idee, die Konsole in den Kühlschrank zu packen. Sobald das Gerät nämlich kälter ist, als die Umegebung, schlägt sich in der Konsole Kondenswasser nieder und das kann zu heftigen Defekten führen.

Mit Absicht

Vor drei Tagen fing alles an: Endlich brachte die Post das ersehnte Päckchen, in dem sich neben der Quittung und Füllmaterial auch noch Final Fantasy 3 und ein passender Adaper befand. Was mir ziemlich bald auffiel, war, daß einige Menüs teilweise nicht ganz sichtbar sind (z.B. auf der großen Weltkarte). "Naja, was soll's?" dachte ich mir, "Ruf' ich halt mal bei der VIDEO-GAMES-Hotline an". Dort wurde mir gesagt, daß das bei meiner Hardware (PAL-Super-Nintendo und Adapter) normal sei. Außerdem wurde ich vorgewarnt, daß ich auch den Abspann nur teilweise sehen werde. Jetzt hab ich nur zwei Möglichkeiten: Mein Super Nintendo umbauen zu lassen (ist mir zu teuer) oder nur einen Bruchteil vom Abspann sehen (ich will aber alles!). Bin ich der einzige mit diesem Problem? Warum macht Square so einen Mist?

Stefan Hagspiel, Lindau

Nein, da bist Du nicht der Einzige. Jeder Videospiele-Fan, der ein importiertes *Final Fantasy 3* auf einem PAL-Super-Ninendo spielen will, muß sich mit dem gekürzten Abspann und anderen Macken rumschlagen. Square hat sich sicher nicht gedacht "Hehe, den Adapterfritzen wischen wir eins aus!". Wie wir schon vor längerem berichtet haben, läuft *FF3* eben einfach nicht problemlos mit Adapter. Das ist übrigens bei vielen Spielen mit mehr als 16 MegaBit so. Wer importierte Module spielen will, geht immer ein Risiko ein, wenn er das Spiel nicht schon im Laden auf einwandfreie Funktion testet. Leider ist auch das Angebot an Adaptern inzwischen derart unübersichtlich geworden, daß selbst die Händler nicht mehr wissen, welches Spiel jetzt mit welchem Adapter läuft.

Schwarz-Weiß

Ich habe mir vor kurzem eine Playstation und einige Spiele gekauft. Dabei handelt es sich durchweg um PAL-Versionen und es gab auch keine Probleme. Als ich letztens zum ersten Mal ein importiertes Spiel zum Laufen gekriegt habe, hatte ich nur ein schwarz-weißes Bild. Ich habe die Playstation normalerweise über Antenne angeschlossen. Auch, als ich das ganze mit dem Videokabel am Fernseher meiner Eltern ausprobierte, war's das gleiche Problem. Habe ich meine Playstation iregendwie beschädigt?

Bertram Walch, Reinau

Kaputtgemacht hast Du vermutlich noch nichts. Wenn Ihr schon unbedingt Importe spielen müßt, dann beachtet bitte folgendes: Bei jeder nicht kompatiblen CD wird das Bild über Antenne, Normal-Video und S-VHS in schwarz-weiß ausgegeben. Farbe gibt's nur über den RGB-Anschluß. Nach neuesten Informationen ist das "Adapter-Projekt" übrigens gestorben. Es wird also sobald keinen PAL-NTSC-Adapter für die Playstation geben.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München





MAILOMANIA

Härtefall

Unser Sohn ist begeisterter Videospieler (zuerst NES, jetzt Playstation). Seine Begeisterung ist so groß, daß er seit über einem Jahr nicht mehr zur Schule geht, die Schule somit mitten in der 8. Klasse (bzw. 4. Klasse Gymnasium) abgebrochen hat und nur zu Hause sitzt. Unsere vielfältigen Bemühungen, ihn zu überzeugen, daß er zumindest einen Hauptschulabschluß für seinen späteren Berufsweg braucht, waren bisher fruchtlos. Insgeheim hat er wohl den Wunsch, im Bereich Computer oder Computerspiele tätig zu werden. Daß er dafür eine qualifizierende Ausbildung brauchen könnte und dazu ein Schulabschluß nötig wäre, ignoriert er. In Ihrer Redaktion arbeitet auch ein Herr mit Vornamen "Ralf". Immer, wenn etwas von Ralf veröffentlicht wird, zeigt mein Sohn Ralf es mir und ist stolz darauf, daß sein Namensvetter in der Redaktion arbeitet. Nun meine sicher nicht alltägliche Bitte. Nachdem es weder ein Psychologe, noch ein Allgemeinmediziner und auch die Amtsärztin nicht geschafft haben, unseren Sohn vom Spielen loszueisen, wenigstens soweit, daß er in die Schule geht, sollten sie vielleicht einmal in Ihrer Zeitschrift etwas an meinen Sohn veröffentlichen, wie so der Werdegang eines Redakteurs ist. Vielleicht wäre dies für meinen Sohn ein Signal, wieder an seine eigene Zukunft und nicht nur ans Spielen zu denken.

Arnold Löffler, Titisee-Neustadt

Wie soll ich schaffen, was ein ausgebildeter Psychologe nicht kann? Zumindest kann ich ein wenig von uns erzählen. Jeder von uns hat mindestens eine abgeschlossene Ausbildung. Ralf hat Abitur mit Note 1,1 und ein abgeschlossenes Studium, er ist inzwischen Diplom-Mathematiker und Doktorand an der Uni München. Robert hat nach dem Abitur seinen eigenen Videospieleladen eröffnet, Wolfi ist gelernter Koch (doch, ehrlich) und ausgebildeter Service-Techniker, ich bin Radio-Fernsehtechniker, und Tet ist durch Abitur, perfekte Fremdsprachenkenntnisse und viel Medienerfahrung qualifiziert. Zugegebenermaßen gibt es keine speziellen Ausbildungs-Anforderungen für unseren Beruf, aber ohne fundierte Allgemeinbildung, Berufsausbildung oder Abitur wäre niemand von uns auch nur zum Vorstellungsgespräch geladen worden. Wer für Einstellungen zuständig ist, wird mit Sicherheit niemandem vertrauen, der nicht einmal die Disziplin für einen Schulabschluß hatte. Videospiele sind in erster Linie ein Hobby (und ein teures noch dazu). Berufe mit diesem Thema sind äußerst selten und auf eine freie Stelle in diesem Genre würde ich anstelle Ihres Sohnes nicht vertrauen. Wäre eine solche Stelle frei, würde sie stets mit jemandem besetzt werden, der mehr zu bieten hat, als eine nicht vollendete 8. Klasse. Vielleicht können Sie Ihrem Sohnemann klarmachen, daß er sich durch sein Verhalten genau die Zukunftsperspektiven verbaut, von denen er anscheinend träumt. Logisch, als ich 16 war und schlechte Noten nach Hause gebracht habe, mußte ich mir von meinen Eltern denselben Text anhören. Heute bin ich für den einen oder anderen Tritt ganz dankbar, es geht im Berufsleben viel härter zu, als man sich das als Teenie so vorstellt. Kleiner Tip für Ralf: Je schneller Du Deine Ausbildung fertigkriegst (Realschulabschluß sollte es aber dann doch mindestens sein), desto eher kannst Du Dich um Deinen Traumjob kümmern. Je besser der Abschluß, desto leichter hast Du es bei der Berufswahl. Es geht um Dich, also hau´ rein!

Die Frage nach dem Warten auf das Nintendo 64 scheint Euch ja wirklich interessiert zu haben. Dabei ist etwa ein Drittel für das N64, zwei Drittel haben sich bereits für andere Systeme entschieden oder warten nur unter lautem Zähneknirschen. Dazu hat Nintendo den US-Release des N64 gerade auf Ende September verschoben.

Alles easy?

Wie ist Eure Arbeit eigentlich? Wenn man die Sachen in der VG so durchliest, dann meint man: Hey! Wow! Was für'n cooler Job. Es kommt mir so vor, als ob Eure Arbeit total easy und lustig ist. Wenn man die News oder Neuigkeiten aus der Redaktion liest – da stehen nur witzige Kommentare drin. Vor dem Bildschirm sitzen, Spiele testen (was manchmal sicher zur Qual wird), einen Bericht darüber schreiben, und das war's. Ab und zu auf 'ne Messe ins Ausland fliegen, was darüber schreiben, und das war's. Wenn die Arbeit wirklich so easy ist, wie ich das hier beschrieben habe, das wär' doch ein Traumjob.

Christopf Reiher, Homburg

Klar Mann, den ganzen Tag die besten Spiele zocken, ein fürstliches Honorar einstreichen, in der Weltgeschichte rumgondeln und nebenher jede Menge Miezen – das ist das schwere Los, das man als Redakteur zu tragen hat. Aber mal Scherz beiseite – eigentlich haben wir nix dagegen, daß etwas unrealistische Vorstellungen um unseren Beruf kreisen, man wird ja schließlich auch mal ganz gern beneidet. In Wirklichkeit ist es ein Beruf, wie jeder andere. Vielleicht etwas interessanter als ein Job am Fließband, dafür aber auch weit stressiger. Bei allem, was wir machen, besteht ein gewisser Termindruck (gegen Redaktionsschluß sogar 'ne Menge da-

FORUM

In einigen Briefen haben sich Leser beschwert, daß man für den Zwei-Spieler-Spaß auf der Playstation einen immensen Aufwand treiben muß. Im Gegensatz zu Spielen mit Split-Screen-Modus benötigt Ihr ja mehr, als nur ein weiteres Joypad. **Wie steht Ihr zu der Idee, Zwei-Spieler-Modi mit zwei Konsolen, zwei Fernsehern, zwei Spielen und Linkkabel zu realisieren?** Für die Hersteller ist dieser Weg am günstigsten, da er am einfachsten zu programmieren ist und den Umsatz an Konsolen, Spielen und Zubehör steigert. Nicht zu vergessen: Sony waren hier nicht die ersten. Link-Spiele gab's schon für den Game Boy und im fernen Nippon konnte man mehrere Mega Drives mit einem speziellem Modem verbinden (gab's dort auch für das NES).

von), wir tragen doppelte Verantwortung zur Fairneß (Euch und den Herstellern gegenüber), und die Bezahlung ist bei weitem nicht so "fürstlich", wie Ihr Euch das so vorstellt. Luxus is' nich! Meist wird nur in der Freizeit gezockt, weil die sogenannten "redaktionellen Arbeiten" wie Schreiben, Bilder machen, Telefonieren, Layout, Korrekturen, Informationen und Testmustern hinterherrennen sowie Kontakte pflegen einen Haufen Zeit kostet. Nicht vergessen: Hunderttausend Leute lesen den Schmarrn, den man verzapft. Stell Dir doch mal vor, Du machst einen schweren Fehler und jeder merkt's – angenehm, gelle? Was das alles erträglich und teilweise auch witzig macht, ist haupt-sächlich das Team. Wir sind ja dermaßen wild zusammengewürfelt, daß wir uns schon wieder prima ergänzen (glauben wir zumindest). Es kündigt nur niemand, weil wir alle an unserem Blättchen hängen und keiner die Kumpels im Stich läßt. In den "Neuigkeiten aus der Redaktion" wollen wir Euch eigentlich nur etwas an unserem Alltag teilhaben lassen, wenn Ihr das lustig findet – umso besser.

Discworld

Irgendwie bin ich nicht in der Lage, bei meiner Discworld-CD die deutsche Sprachausgabe hinzukriegen. Komischerweise lese ich aber überall, sie wäre enthalten. Mach ich was falsch?

Robert Jordan, Kempten

Ich habe mir Mitte November '95 das Spiel Discworld gekauft. Als ich den Test in der VG 13/95 aufschlug, fiel mir sofort das Bild mit dem Kobold auf. Da ich das Kerlchen brauche, um weiterzukommen, wäre Ich Euch dankbar, wenn Ihr mir mitteilen könntet, wie ich ihn kriege.

Kai, Kowalczyk, Kamen

Das hat man dann davon, wenn man meint, ein besonders gutes Spiel auch mal vor der offiziell-deutschen Version zu testen. Also nochmal für alle: Es gibt immer nur eine Sprachausgabe in *Discworld*. Die noch letztes Jahr erschienene PAL-Version hat englische Sprachausgabe und wahlweise deutsche Untertitel. Die PAL-Version mit deutscher Sprachausgabe gibt's erst seit ein paar Wochen. Robert, Du hast bestimmt die PAL-Version mit der englischen Sprachausgabe.

Nun zu Kai: Normalerweise ist Dein Problem ein Fall für Tips-Onkel Döaak. Weil der (wie üblich) in seinem Berg aus Tips-Einsendungen nicht zu finden ist, mach ich mal 'ne Ausnahme: Den Kobold kriegst Du erst, wenn Du den Alchimisten durch die Zubereitung von Popcorn (Mais gibt's beim Esel) erschreckst. Beim Versuch, den Kobold zu fangen flüchtet dieser und Du brauchst den Regenwurm (vom Tomatenstand) an einer Leine (Schnur vom Spielzeughändler) um ihn aus einem Mauseloch zu locken.

Möglichkeiten

Wie kommt es, daß man bei Ridge Racer nach dem Starten auch ohne CD spielen kann? Hängt dies mit dem Laden zusammen?

Was unterscheidet eine Japan-Version von der PAL-Version eines Playstationspiels? Beeinflußt dies die Bandbreite der erhältlichen Spiele?

Ich habe kürzlich gelesen, daß es Destruction Derby auch für den PC gibt. Besteht die Möglichkeit, bestimmte PC-Spiele wie Need for Speed oder Full Throttle auch für die Playstation zu bekommen (die Anzahl der benötigten CDs wäre mir egal)?

Vielleicht kennt Ihr das Spiel Power Rangers für Mega-CD, das aus neun Folgen der

gleichnamigen Serie zusammengestellt wurde. Wäre ein derartiges Spiel auch für die Playstation möglich? Wie würde es mit Bildqualität und Spieldauer aussehen?

Norbert Tributsch, Villach

So gut der erste Teil von *Ridge Racer* auch ist, umfangreich ist er ja nicht gerade. Der RAM-Speicher der Playstation reicht hier aus, um das komplette Spiel samt dazugehöriger Soundeffekte aufzunehmen. Nachdem das Programm einmal im Speicher untergebracht ist, wird nur noch die Musik von der Spiele-CD (oder einer anderen Musik-CD) gelesen. Japan-CDs unterscheiden sich von den PAL-Versionen in erster Linie durch die Hertz-Zahl. Während ein heimischer Fernseher "nur" 25 Halbbilder pro Sekunde zeigt, benötigt ein japanisches TV 30 davon. Dazu kommt der Länder-Code am Anfang der CD, der der Konsole mitteilt, ob die richtige CD eigelegt wurde. Meist findet sich auf japanischen CDs auch nur japanischer Text, was gerade bei Adventures oder Rollenspielen zu Problemen führt. Da die Hersteller inzwischen dazu übergehen, Spiele weltweit mehr oder weniger zeitgleich zu veröffentlichen, beschränkt sich der Unterschied zwischen dem japanischen und dem deutschen Markt eigentlich nur noch auf textintensive Spiele. Japanische Schriftzeichen brauchen weit weniger Speicherplatz, als eine englische oder gar deutsche Übersetzung. Das war bei Modulen ein ernsthaftes Problem, bei CDs ist es eigentlich nur noch ein Zeit- und Kostenfaktor. Der einzige Unterschied zwischen einer Playstation und einem schnellen PC ist spielerisch gesehen nur die eingeschränkte Kontrolle per Joypad. Spiele wie Flugsimulatoren, die komplexe Kontrollen erfordern, sind ohne Tastatur schwierig umzusetzen. Adventures, die mit Maus gespielt werden, sollten aber machbar sein. PCs sind weiter verbreitet als die Playstation. Deshalb werden Spiele, die speziell für den PC entwickelt wurden, selten auf die Playstation umgesetzt. Andersherum lohnt es sich da schon eher, mit einem Playstation-Spiel auch den PC-Markt abzuschöpfen.

Auf Film basierende Spiele sind auf der Playstation nicht so einfach machbar. Das einzige Filmformat, das die Playstation versteht, ist JPEG. Dies bietet eine hervorragende Bildqualität, ist aber sehr speicherintensiv. Auf eine PS-CD passen deshalb maximal 23 Minuten Film in Originalqualität. Wie schon bei *Novastorm* müßten Spiele mit längerer Spieldauer auf mehrere CDs verteilt werden und das kostet eben.

Forum 2/96

Nein, "endscharf" aufs N64 bin ich definitiv nicht. Realistische Spiele finde ich blödsinnig, denn Fantasie ist besser, als Realität (-snähe), bunte Grafik á la Super Mario World gefällt mir besser, als alle Polygone und Texturen. Damit stehe ich auch nicht allein: FX-Chip-Spiele haben sich hier sogar schlechter verkauft, als andere. Besonders bei den jüngeren Spielern wird sich realistische Grafik sicher nicht gegen die fröhlichen Grafiken im Cartoon-Stil durchsetzen, weder auf dem N64 noch anderswo. Der Virtual-Boy-Flop zeigt dies eindrucksvoll. Lobenswert: Big N bleibt beim Modul, weil ein CD-ROM den Preis nur unnötig in die Höhe treiben würde. "Konkurrenzlos" ist der Preis des N64 mit angeblich 249$ wohl kaum. Den Jaguar gibt's bereits für 99$ – für untere soziale Schichten dank dieser vorbildlichen Preispolitik sicher erschwinglicher, als Saturn, Playstation, 3DO und N64; nur daß Atari so seine eigenen Probleme mit der Software hat. Außerdem: das Spezial-laufwerk für das N64 wird sicher teuer. Nachdem Playstation, Saturn und 3DO teurer sind, als das N64 und Atari Software-Probleme hat, bliebe der PC als potentieller Rivale. Nur: Der ist allein zum Spielen zu teuer. Nintendo bietet trotz aller Kritik die beste Lösung – und zwar mit dem preiswerten Super Nintendo. Mit dem bin ich sehr zufrieden, solange es frische und gute Software gibt. Ich möchte mir auch '97 noch kein Next-Generation-Gerät kaufen. Wie Nintendo Yoshi's Island mit Mario 64 steigern will, bleibt mir schleierhaft.

Sebastian Hinsch, Hessisch Oldendorf

"Endscharf" auf das N64 bin ich nicht, da ich ein Super Nintendo habe und das in Sachen Spielspaß den 32-Bit-Kisten immer noch haushoch überlegen ist. Ich werde auf eine weitere Verspätung des N64 nicht sauer reagieren. Ich warte gern noch bis Weihnachten, wenn dann beispielsweise Mario 64 doppelt so gut wird. Ich finde es lobenswert, daß sich Nintendo nicht unter Druck setzen läßt. Unter Sonys und Segas Versuch, die Hardware noch vor Nintendo auf den Markt zu bringen, hat die Software gelitten. Die ist immer noch der Hauptgrund, warum ich das N64 kaufen werde. Im Gegensatz zum Mega Drive kommen für das Super Nintendo immer noch Knüller. Donkey Kong Country 1&2 und Super Mario World 1&2 stecken doch zum Beispiel das "3D-Spiel" Bug! immer noch locker in die Tasche. Ältere Titel wie Mario Kart und Starfox brauchen sich vom Spielspaß her keineswegs hinter den Next-Generation-Rasereien verstecken.

Sasch Samadi, Ratingen

Das N64 wird meiner Meinung nach die Vorherrschaft von Nintendo nur noch untermauern. 1997 wird das N64 die ganz klar vorherrschende Konsole im Videospielebereich sein. Ich glaube nicht, daß uns Nintendo unnötig warten läßt. Ich denke ganz einfach, daß Nintendo den Termin für das N64 immer wieder hinausschiebt, um quantitativ und qualitativ hochwertige Software rechtzeitig zum Verkaufsstart liefern zu können. Schließlich sollen ja nicht die gleichen Fehler wie beim Marktstart der Super Nintendos passieren. Ich meine, Nintendo liegt mit seiner Politik richtig. Ende '96, wenn das N64 (wahrscheinlich) bei uns erscheint, wird uns die technisch beste Konsole mit beispielloser Software geboten. Allerdings sollten die derzeit angestrebten Erscheinungstermine (April '96 in Japan, Herbst in Europa) auf keinen Fall überschritten werden.

Martin Högenauer, Hochdorf

Ich denke, daß Nintendo nicht da wäre, wo die Firma heute ist, wenn nur "Pappköppe" in der Chefetage säßen. Nintendo weiß genau, daß man sich jetzt keine Niederlage leisten kann und daß man die Fans bezüglich des Release-Termins nicht noch mehr enttäuschen darf. Auch, wenn Nintendo das leistungfähigste Gerät auf den Markt bringt, nimmt man doch nur ungern ein Geschenk von jemandem, der einem vorher in den Hintern getreten hat. Ein Fehler seitens Nintendos könnte das Aus bedeuten. Da ich aber nicht an den Absturz eines so gigantischen Konzerns glaube, nehme ich an, daß uns Nintendo doch noch überrascht. Ich könnte mir sogar vorstellen, daß Spiele wie – ein bekanntes Prügelspiel – und Cruisin' USA doch noch als Wiedergutmachung zum Marktstart im April auf uns warten. Entweder erscheint das N64 mit zumindest einem vernünftigen Spiel am 21.April (wenigstens in Japan) oder ich sehe schwarz, sehr schwarz.

Stefan Schroll, Herdecke



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar

Irgendwie denk' ich immer an das Eine!

Klaus ist in seiner Clique angeblich der einzige, der noch nicht mit einem Mädchen geschlafen hat. Die anderen belächeln ihn schon und machen dumme Witze, denn schließlich sei er schon 17! Nun denkt er ständig daran, wie er »nachziehen« kann. Dabei ging es ihm eigentlich bisher ganz gut so. Der Funke ist eben noch bei keiner übergesprungen.

Vieles über das »erste Mal«, über Freundschaft und Sexualität, aber auch über Themen wie Verhütung, Selbstbefriedigung und mehr findest Du in unseren kostenlosen Broschüren.

Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

- ☐ **»Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft«** Broschüre
- ☐ **»Empfängnisverhütung – Methoden und Möglichkeiten«** Broschüre
- ☐ **»Verhüten – null Problemo?«** Kurzinfo im Comicstil

Absender:

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Liebe/111

Ausschneiden, aufkleben und ab an die BZgA, 51101 Köln

Startnummer 2

Ridge Racer Revolution

VIDEO GAMES CLASSIC



Nach den ersten drei Kursen geht Ihr auf die Jagt nach den drei Specials



Das Rennen geht weiter – auf fieseren Kursen und noch schneller

Da haben wir alle schon sehnsüchtig drauf gewartet – der Nachfolger von Namcos Einstiegskracher steht an der Startlinie. *Ridge Racer Revolution* ist vom Spielprinzip her mit seinem Vorgänger identisch. Es handelt sich wieder um eine pfeilschnelle 3D-Rennerei, in der Ihr gegen die Uhr, computergesteuerte Gegner oder, und das ist neu, gegen einen Kumpel antretet. Dafür benötigt Ihr allerdings die komplette Link-Ausrüstung. Ebenfalls neu ist ein breiter Rückspiegel am oberen Bildrand (sofern Ihr die Cockpit-Perspektive wählt). Überhaupt haben die Entwickler an der gesamten Grafik noch einiges verbessert. Die Grafikfehler aus der ersten Version wurden fast vollständig ausgemerzt, die Strecken und die Umgebung ebenfalls weit detaillierter programmiert. Der eigentliche Kurs wurde insgesamt länger gewählt, wobei Ihr mittels Umleitung wieder die drei verschiedenen Schwierigkeitsgrade anwählen könnt. Dabei düst Ihr diesmal nicht nur durch Tokio, sondern auch durch das bergige Umland. Neben den bewährten Spielmodi Rennen und Time Trail gibt es jetzt noch einen Trainingsmodus, in dem Ihr bei sehr großzügigem Zeitlimit die einzelnen Kurse trainiert. Im Training könnt Ihr alle vier Geschwindigkeits-Level anwählen, im Rennen und im Time Trial hängt die minimale Geschwindigkeit vom Kurs ab (je schwerer der Kurs, desto höher auch die Geschwindigkeit). Wie gewohnt, erwartet Euch eine erweiterte Fahrzeugauswahl, wenn Ihr in der *Galaga '88*-Sequenz beim Laden alle Raumschiffe erwischt. Wer im Time Trial seine Verfolger brav ausbremst, erhält zuerst den schon legendären schwarzen Renner (fix & giftig), dann noch einen Blacky und nach siegreichem "Expert"-Kurs kommt dann sogar ein weißer hinzu (extrem fix & megagiftig). Rekorde und Spielstände können wieder auf die RAM-Karte gebrannt werden. Musikalisch gibt's wieder rasanten Techno (fast Tekkno), einige neue Sprach-Samples werden je nach Situation eingestreut. Freilich unterstützt auch der zweite Teil von *Ridge Racer* das NeGcon. Übrigens werden die einzelnen Kurse während des Spiels nachgeladen, der Trick mit der eigenen CD als Soundtrack fällt also flach. *js*





Oops, eingelaufen? Wie Ihr an die Buggys kommt, lest Ihr im nächsten Heft. Die gesamte Grafik wurde im Sequel aufwendiger gestaltet.



Palmen, Bergrennen und mehr „Preise" – Ridge Racer Revolution wird sicher nicht so schnell langweilig

Wer gut ballert und fährt, hat irgendwann 15 Renner zur Wahl





Das Ziel aller Wünsche – mit dem Angel-Car lohnt die Rekordjagt



Die Kürzel stehen für mehr Autos, die zwei schwarzen und den Angel



„Nun ja, die "Revolution" ist ausgeblieben. Ridge Racer Revolution ist auch halt "nur" Ridge Racer mit geänderten und damit anspruchsvolleren Strecken. Dazu noch die paar neuen Optionen und mehr Sounds, fertig ist die Gartenlaube. Das wichtigste neue Feature ist eindeutig der Rückspiegel. Damit habt Ihr endlich die Chance, den Schwarzen (und später auch den Weißen) in Time Trial so richtig auszubremsen. Was mir allerdings nicht paßt, ist die Tatsache, daß die Entwickler mehr Sprünge eingebaut haben. Im Gegensatz zu Euren Gegnern verliert Ihr zumeist die Kontrolle über das Fahrzeug und dengelt in die Begrenzung – das nervt. Trotzdem ist Ridge Racer Revolution die Herrausforderung für alle, die in Ridge Racer schon alle Rennen gewonnen haben, der Schwierigkeitsgrad liegt nämlich wirklich höher.



Na warte, Dich brems´ ich aus! Den Schwarzen müßt Ihr behindern.

Außerdem gibt's je nachdem, in welcher Weise (sprich in welcher Reihenfolge der Schwierigkeitsgrade) Ihr das Spiel beendet, bis zu zwölf verschiedene Abspänne. Mein Tip: Wenn Ihr ernsthaft in Ridge Racer Revolution auf Rekordjagd gehen wollt, kauft Euch das NeGcon. Damit fährt's sich um Klassen besser. Die Geschwindigkeit ist nämlich spätestens auf den Extra-Kursen derart hoch, daß Sekundenbruchteile ausreichen, um zwischen Überholen und Crash zu entscheiden. Trotzdem ist auch Ridge Racer Reviolution wieder das Rennspiel, das solchen Speed mit seiner ausgeklügelten und perfekt abgestimmten Steuerung fahrbar macht. Wer den ersten Teil von Ridge Racer noch nicht hat, kommt um dieses superschnelle Rennspiel nicht herum. Nächstes Mal hat Dirk noch ein paar witzige Cheats für Euch."

Im Training gibt´s vier Speed-Level zur freien Auswahl



Wer alle Kurse gewonnen hat, darf die Tageszeit aussuchen

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: Wolfis Fundus
Spieler: 1 bis 2
Features: Link-Option, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

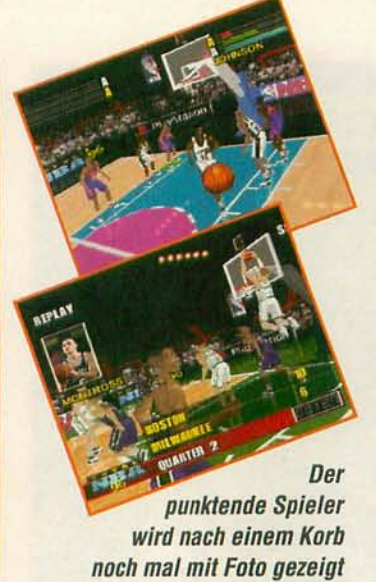
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	86%
Musik:	72%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 91%



SONY PLAYSTATION



Der punktende Spieler wird nach einem Korb noch mal mit Foto gezeigt

Alle Dunks werden bei eingeschalteter Replay-Funktion wiederholt

Prestigeobjekt

Total NBA '96

Sony hat bei der Entwicklung von *Total NBA '96* die alte (Nintendo-)Grundregel im Videospielegeschäft beherzigt, die da heißt "bringe nie mittelmäßige Software unter eigenem Namen auf den Markt" und hat lieber ein erstklassiges Game entwickelt. Mittlerweile ist auch klar, warum man zuerst glaubt, ein Spiel von *Electronic Arts* in den Händen zu halten: *Sony* hat nicht nur viel Geld in das erste eigene Sportprojekt gesteckt, auch Manpower wurde zugekauft. Geräusche und Atmosphäre wurden bei Originalspielen mitgeschnitten und sämtliche Moves per *Motion Capture* aufgezeichnet. Der Hauptverantwortliche des Londoner Total-NBA-Teams arbeitete zuvor bereits für *EA Sports* in Kanada als Programmierer. Der Wettlauf mit *Konami* allerdings ist trotz aller Anstrengungen bereits verloren, da das relativ ähnliche *NBA In The Zone* schon veröffentlicht wurde. Genau wie bei der Konkurrenz habt Ihr die Auswahl zwischen allen 29 NBA-Teams und deren rund 330 Spielern (das Team-Roster ist auf dem Stand vom Dezember '95), verschiedenen Spielmodi wie Exhibition, Season, Play Off oder Finals, unterschiedlichen Perspektiven und drei Schwierigkeitsgraden. Mit zwei Multitaps könnt Ihr sogar zu acht gleichzeitig antreten, wobei das Spiel aber recht unübersichtlich wird. Was den Sony-Titel von Konamis NBA-Spiel vor allem unterscheidet, sind eigentlich nur zwei (mehr oder wenig) kleine Features. Erstens kann man hier zwischen "Arcade" und "Simulation" auswählen. Im Simulations-Modus steuert Ihr die ganze Zeit einen einzigen Spieler und könnt nicht auf günstiger postierte Kameraden umschalten, außerdem müssen Körbe mehr herausgespielt werden. Pässe über das gesamte Spielfeld glücken fast nie. Der zweite Unterschied liegt in der Belegung der L-/R-Tasten. Ihr könnt dadurch wie bei *NBA Jam* die Laufgeschwindigkeit Eures Spielers zusätzlich beschleunigen. *ds*





Nach jedem Quarter könnt Ihr aus der Auswertungstabelle u.a. ersehen, welche Superstars die meisten Punkte, Dreier oder Blocks gemacht haben, bzw. wer bei den Rebounds führt

Der von Euch gesteuerte Spieler hat einen grünen Kreis um die Füße, damit Ihr ihn nicht im Getümmel verliert



„Wer in der 16-Bit-Liga schon auf einen "EA-Style" abgefahren ist, wird wohl mit Sonys Toptitel mehr Freude haben. Alle Action-Jünger (zu denen auch ich mich zähle), die nicht so viel Wert auf Realismus legen und sowieso nie vom Simulations-Mode Gebrauch machen, sind von den etwas spektakuläreren Monster-Dunks bei Konami sicher mehr angetan. Was mich bei Total NBA vor allem stört, sind die luschigen Würfe. Bei Dunks heben Eure Spieler zwar mächtig vom Boden ab, schießt der gleiche Spieler aber aus dem Stand, bewegt er sich völlig unrealistisch gerade mal 2-3 cm in die Höhe. Das Turbo-Feature ist wiederum ein echter Pluspunkt für Sony, genau wie die erstklassigen Sound-Samples. Ich bin allerdings nach anfänglicher Begeisterung wieder bei der Konkurrenz gelandet; toll sind auf alle Fälle aber beide aktuellen NBAs."

System: Playstation
Spieletyp: Basketballspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sony
Testversion: Sony
Spieler: 1 bis 8
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	80%
Musik:	72%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 81%



0 89/546 0 300 Playcom GmbH

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel		Preis
Bomberman 3	dt	119.00
Breath of Fire 2	us	119.00
Chrono Trigger	us	149.00
Cut Throat Island	dt	109.00
Donald in Maui Mallard	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	129.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Earth Worm Jim 2	dt	119.00
Fievel Mauswanderer	dt	79.00
Fifa Soccer 96	dt	99.00
Frantic Flea	dt	114.00
Hebereke 2	dt	89.00
Hungry Dinosaurs	dt	84.00
Illusion of Time	dt	109.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt	129.00
Int. Superstar Soccer	dt	99.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kirbys Dream Course	uk	89.00
Kirbys Ghost Trap	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario World 2	dt	109.00
Mechwarrior 3050	dt	99.00
Mega Man X 2	dt	109.00
Mega Man 7	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	119.00
NBA Live 96	dt	99.00
NHL Hockey 96	dt	109.00
Pac Man 2	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	109.00
Pinocchio	dt	129.00
Pocky & Rocky 2	dt	79.00
Primal Rage	dt	99.00
Revolution X	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	99.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Shadowrun kp.dt.	dt	79.00
Shootout Soccer	dt	99.00
Star Trek: Next Gen.	dt	109.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	129.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	99.00
Toy Story	dt	129.00
Turrican 2	dt	99.00
Unirally	dt	79.00
Venom: Spider-Man	dt	79.00
Waterworld	dt	109.00
Weapon Lord	dt	119.00
Worms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	99.00
Hurricanes	dt	49.00
Incredible Hulk	dt	39.00
Indiana Jones	dt	69.00
John Madden 95	dt	39.00
Lemmings 2	dt	59.00
Mario All Star Clas.	dt	69.00
Marko's Magic Footb.	dt	39.00
Mask	dt	69.00
Metroid	uk	59.00
Mickey Mania	dt	49.00
Mighty Max	dt	39.00
Page Master	dt	49.00
Parodius	dt	39.00
Powerdrive	dt	69.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Sailormoon	dt	39.00
Shaq Fu	dt	49.00
Star Wing	dt	39.00
Stargate	dt	39.00
Syndicate	dt	39.00
Tiny Toon	dt	39.00
Troy Aikman Football	dt	49.00
Turbo Toons	dt	49.00
Urban Strike	dt	69.00
Utopia	dt	49.00
WWF Raw	dt	69.00
Zero the Kamikaze	dt	49.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Sonderangebote

Titel		Preis
Ashi Real Monster	dt	59.00
Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Beavis and Butthead	dt	39.00
Bomberman 2	dt	49.00
Captain Commando	dt	69.00
Impossible Mission dt.	dt	99.00
Clay Fighter	dt	39.00
Cool Spot	dt	49.00
Dragstone	dt	39.00
Earth Worm Jim	dt	69.00
Frank T. Big Hurt B.	dt	69.00
Fun & Games	dt	39.00
Hebereke Popoon	dt	49.00

Super NES-Zubehör

Titel		Preis
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	99.00
Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.95
Donkey Kong Plüsch	dt	39.00
Game Mage 2	dt	69.00
Infrarot Joypads	dt	89.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleb. Mario Worl. 2	dt	24.00
Spieleber. Donkey 2	dt	24.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top Secret Spieleb.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Titel		Preis
Asterix & Obelix	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00
Donald in Maui Ma.	dt	69.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Earth Worm Jim	dt	59.00
Fifa Soccer 96	dt	64.00
John Madden Footb. 96	dt	64.00
Kirbys Block Ball	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 4	dt	49.00
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	49.00
NBA Live 96	dt	49.00
NHL Hockey 96	dt	49.00
Pinball Deluxe	dt	59.00
Pinocchio	dt	59.00
Primal Rage	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Streetfighter 2	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tetris 2	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
Top Ranking Tennis	dt	54.00
Toy Story	dt	69.00
True Lies	dt	44.00
Waterworld	dt	49.00
Worms	dt	59.00

Gameboy-Sonderangebote

Titel		Preis
Addams Family 2	dt	39.00
Addams Family 1	dt	39.00
Cool Spot	dt	29.00
Daffy Duck	dt	39.00
Dennis	dt	39.00
Glücksrad	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Lemmings	dt	39.00
Mr. Do!	dt	39.00
Pac Panic	dt	39.00
Pinball Fantasies	dt	39.00
Race Days	dt	39.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	39.00
Stargate	dt	29.00
Turrican	dt	39.00
USHAR Monster Truck	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Titel		Preis
Game Boy Clear View		11.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy Netzteil	dt	17.00

MEGA DRIVE

Titel		Preis
Addams Family Values	dt	109.00
Animaniacs 2	dt	109.00
Clay Fighter	dt	79.00
Comix Zone	dt	109.00
Cut Throat Island	dt	79.00
Death & Ret.o.Superm	dt	79.00
Donald Duck Maui Ma.	dt	109.00
Earth Worm Jim 2	dt	109.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Generation Lost	dt	69.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt	79.00
Izzy's Quest	dt	99.00
Light Crusader	dt	109.00
Lion King	dt	99.00
Mario Basler Soccer	dt	69.00
Mask	dt	109.00
Mr. Nutz	dt	69.00
Mr. Nutz 2	dt	99.00
NBA Live 96	dt	89.00
Newman-Haas Indy Car	dt	79.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Sampras Tennis 96	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Phantasy Star 4	dt	109.00
Pocahontas	dt	109.00
Power Ranger 2	dt	104.00
Putty Squad	dt	99.00
Road Rash 3	dt	79.00
Sonic 1&2 & Dr.Robo.	dt	109.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Stargate	dt	99.00
Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Syndicate	dt	79.00
Theme Park kompl.dt.	dt	99.00
Total Football	dt	89.00
Toy Story	dt	109.00
Vectorman	dt	99.00
VR Troopers	dt	119.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	dt	99.00
Worms	dt	99.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.00

Mega Drive-Sonderangebote

Titel		Preis
Aahh! Real Monster	dt	59.00
Bubba	dt	29.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Dynamite Headdy	dt	39.00
Ecco the Dolphin 2	dt	49.00
Frank Thomas Baseba.	dt	39.00
Havoc	dt	59.00
Hurricanes	dt	39.00
Hyperdunk	dt	29.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	39.00
Incredible Hulk	dt	29.00
John Madden 95	dt	39.00
Judge Dredd	dt	39.00
Jurassic Park Ramp.	dt	59.00
Jurassic Park	dt	39.00
Justice League	dt	39.00
Marko's Magic Footb.	dt	49.00
Mega Man Wily Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	49.00
NBA Basketball	dt	49.00
NBA Jam Tournament	dt	49.00
NFL Quarterback '96	dt	49.00
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Normy's Beach Babe	dt	39.00
Outlands	dt	29.00
Page Master	dt	39.00
Paws of Fury-Brutal	dt	39.00
Phantom 2040	dt	59.00
Pitfall	dt	49.00
Psycho Pinball	dt	59.00
Puggsy	dt	29.00
Punisher	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	29.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	39.00
Slam Masters	dt	49.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	39.00
Sonic & Knuckles	dt	49.00
Sparkster	dt	29.00
Sword of Vermilion	uk	29.00
Talespin	dt	29.00
Talmits Adventure	dt	39.00
Tazmania 2	dt	29.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
True Lies	dt	49.00
Warlock	dt	49.00
Wonder Boy 3	dt	59.00
Yogi Bear	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör

Titel		Preis
4 Spieler Adapter	dt	65.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Antennenweiche MD 2	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	29.00
Ascii 6 Button Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	79.00
MD Tips&Tricks Buch	dt	9.95
Mega Drive o.Spiel	dt	159.00
Mega Joystick TP514	dt	29.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

MEGA-CD

Titel		Preis
Beast 2	dt	69.00
Cobra Space Adventu.	dt	89.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	79.00
Ecco the Dolphin	dt	59.00
Jurassic Park	uk	89.00
KEIO Flying Squad	dt	89.00
Theme Park	dt	79.00
Tomcat Alley	dt	89.00

Mega-CD-Sonderangebote

Titel		Preis
Battle Frenzy	dt	19.00
Bill Walsh Football	dt	24.00
Chuck Rally-B.C.Rac.	dt	49.00
Corpse Killer	dt	19.00
Kids on Site	dt	19.00
Marko's Magic Footb.	dt	19.00
NBA Jam	dt	49.00
NHLPA Hockey '94	dt	29.00
Powermonger	dt	29.00
Prince of Persia	dt	29.00
Road Avenger	dt	19.00
Slam City	dt	19.00
Soul Star (komp. dt)	dt	49.00
Spider-Man vs. Kings	dt	24.00
Supreme Warrior	uk	19.00
Syndicate	dt	29.00
Wolfchild	dt	29.00

Mega-CD-Zubehör

Titel		Preis
Mega CD - Buch	dt	9.95
Mega CD 2 & Road Av.	dt	229.00

Sega 32X

Titel		Preis
Fifa Soccer 96	dt	99.00
Golf - Best 36 Holes	dt	99.00
Knuckles Chaotix	dt	109.00
Kolibri	dt	109.00
Motocross	dt	89.00
Primal Rage	dt	109.00
Space Harrier	dt	79.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.00
T-Mek (CD)	dt	109.00
Virtua Fighter	dt	119.00

Sega 32X-Sonderangebote

Titel		Preis
Corpse Killer (CD)	dt	19.00
NBA Jam Tournament	dt	19.00
NFL Quarterback Club	dt	19.00
Slam City (CD)	dt	29.00
Star Wars Arcade	dt	49.00
Supreme Warrior (CD)	dt	19.00
WWF Raw	dt	19.00

Sega 32X-Zubehör

Titel		Preis
Mega Drive 32X	dt	189.00

Panasonic 3DO

Titel		Preis
Alone in the Dark 2	dt	89.00
Battle Sport	dt	89.00
Captain Quazar	dt	89.00
Casper	dt	99.00
Creature Shock	dt	94.00
Cyberia	dt	99.00
Deathkeep	dt	89.00
Dragon Lore	dt	89.00
Foes of Ali	dt	89.00
Gex	uk	89.00
Gridders	us	79.00
Guardian Wars	us	99.00
Horde	uk	89.00
John Madden Football	dt	89.00
Johnny Bazookatone	dt	89.00
Jurassic Park	us	89.00
Killing Time	dt	89.00
Panzergeneral	dt	79.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Phoenix 3	dt	89.00
Pond	dt	89.00
Primal Rage	dt	99.00
Shock Wave	dt	89.00
Shockwave 2	dt	89.00
Slam 'N Jam '95	uk	89.00
Starfighter	dt	89.00
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Wing Commander 3	dt	99.00

3-DO-Sonderangebote

Titel		Preis
3-Do Demo Sampler 4	uk	3.00
Alone in the Dark 1	dt	69.00
Gridders	uk	69.00
Out of this World	us	59.00
Road Rash	us	99.00
Rebel Assault	dt	59.00
Return Fire Map o.D.	dt	49.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00
Shadow War of Succ.	us	69.00
Station Invasion	uk	39.00
Syndicate (DA)	dt	69.00
Zhadnost	uk	69.00

3-DO-Zubehör

Titel		Preis
3DZero 6 B. Joypad	dt	49.00
Joypad Adapter S.NES	dt	45.00
Goldstar 3-Do+Spiel	dt	649.00
Goldstar Joypad	dt	59.00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	69.00
Joypad SV-1201 3-Do	dt	34.00
Propad SV-1200 3-Do	dt	44.00

Jaguar

Titel		Preis
Atari Kart	dt	109.00
Battlemorph (CD)	dt	99.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Fight For Life	dt	109.00
Highlander (CD)	dt	99.00
Hover Strike (CD)	dt	109.00
Iron Soldier	dt	69.00
Myst (CD)	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	129.00
Primal Rage (CD)	dt	89.00
Rayman	dt	129.00
Ruiner Pinball	dt	109.00
Space War 2000	dt	99.00
Zool 2	dt	79.00

Jaguar-Sonderangebote

Titel		Preis
Checkered Flag	dt	39.00
Club Drive	dt	49.00
Dino Dudes	dt	49.00
Dragon - Bruce Lee	dt	49.00

Jaguar-Zubehör

Titel		Preis
Jaguar CD-Rom	dt	299.00
Jaguar Grundgerät	dt	219.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

Sony PSX

Titel		Preis
Adidas PS Soccer	dt	94.00
Agile Warrior F111	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Aliens	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Assault Riggs	dt	89.00
Battle A.Toshinden 2	dt	94.00
Beyond the Beyond	dt	94.00
Casper	dt	84.00
Chaos Control	dt	89.00
Chronicles o.t.Sword	dt	94.00
Criticom	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Cybersled	dt	89.00
D's Dining Table	dt	84.00
Defcon 5	dt	89.00
Descent	dt	94.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld (kp. dt.)	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
ESPN Extreme Games	dt	89.00
Fade to Black	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	99.00
Goal Storm (Konami)	dt	89.00
Hebereke's Popoitto	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	83.00
Horned Owl	dt	94.00
Impossible Mission	dt	99.00
Int. Champ. Soccer	dt	89.00
John Madden 96	dt	89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Jupiter Strike	dt	84.00
Crazy Ivan	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	89.00
Loaded	dt	89.00
Lone Cyborg	dt	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Mickey's Wild Adven.	dt	89.00
Museum Piece 1	dt	94.00
Myst	dt	94.00
NBA Live 96	dt	89.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
Off World Intercept.	dt	89.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius Deluxe	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Philosoma	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	99.00
Blades of Rage	dt	99.00
Powerserve Tennis	dt	89.00
Primal Rage	dt	99.00
Psychic Detective	dt	84.00
Raven Project	dt	89.00
Rayman	dt	99.00
Revolution X	dt	84.00
Ridge Racer	dt	89.00
Ridge Racer Revol.	dt	94.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	89.00
Roll Cage	dt	99.00
Shell Shock	dt	89.00
Shock Wave Assault	dt	89.00
Silverload	dt	94.00
Space Hulk	dt	89.00
Starblade Alpha	dt	89.00
Street Racer	dt	99.00
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Striker 96	dt	89.00
Syndicate Wars	dt	89.00
Tekken	dt	99.00
Theme Park	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	79.00
Time Commando	dt	89.00
Total NBA 96	dt	94.00
True Pinball	dt	89.00
Twisted Metal	dt	89.00
Viewpoint	dt	89.00
Warhawk	dt	89.00
Wing Commander 3	dt	99.00
Wipe out	dt	89.00
Worms	dt	89.00
X-Com Enemy Unknown	dt	79.00
X-Men Children o.t.A	dt	84.00

Sony PSX-Sonderangebote

Titel		Preis
NBA Jam Tournament	dt	69.00
Streetfighter Movie	dt	49.00
WWF Arcade	dt	69.00

Sony PSX-Zubehör

Titel		Preis
Action Replay Prof.	dt	99.00
Action Rep. PC-Link	dt	79.00
Antennenkabel PSX	dt	45.00
ASCII Joystick	dt	109.00
ASCII Joypad PSX	dt	44.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Infrarot Joypads PSX	dt	89.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Verlängerung Joypad	dt	24.00
Link-Kabel PSX	dt	45.00
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card Sony PSX	dt	49.00
NeGcon Joypad	dt	84.00
Programm. Joypad Sun	dt	59.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	39.00
Sony Playstation	dt	549.00

Saturn

Titel		Preis
B.A. Toshinden Remix	dt	94.00
Bug	dt	99.00
Casper	dt	84.00
Clockwork Knight	dt	89.00
Cyber Speedway	dt	89.00
Cyberia	dt	84.00
D's Dining Table	dt	84.00
Darius Gaiden	dt	84.00
Daytona USA	dt	109.00
Deadly Skies	dt	84.00
Destruction Derby	dt	79.00
Discworld	dt	79.00
Dracula X	dt	99.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galactic Attack	dt	84.00
Galaxy Fight	dt	89.00
Hebereke's Popoitto	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Lemmings 3D	dt	79.00
Magic Carpet	dt	89.00
Myst (kompl. dt)	dt	99.00
Mystaria Realms o.L.	dt	99.00
Mystery Mansion	dt	119.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Allstar Hockey	dt	99.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Panzer Dragoon	dt	99.00
Parodius Deluxe	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Rayman	dt	89.00
Real Yumemu (kp.dt.)	dt	119.00
Return Fire	dt	89.00
Revolution X	dt	84.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	89.00
Sega Rally	dt	89.00
Shell Shock	dt	99.00
Shockwave Assault	dt	84.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt	99.00
Space Hulk	dt	89.00
Street Racer	dt	94.00
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Streetfighter Movie	dt	79.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	89.00
Total Eclipse	dt	84.00
True Pinball	dt	89.00
Victory Boxing	dt	84.00
Victory Goal	dt	109.00
Virtua Cop 2+Pistole	dt	139.00
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Fighter 2	dt	99.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua F.& Clockw.K.	dt	99.00
Virtua Hang-On	dt	99.00
Virtua Racing	dt	89.00
Virtual Hydlide	dt	99.00
Virtual Sonic	dt	109.00
Waterworld	dt	89.00
Wing Arms	dt	89.00
Wipe Out	dt	79.00
Worms	dt	79.00
WWF Wrestlemania	dt	84.00
X-Men Children o.t.A	dt	84.00

Saturn-Sonderangebote

Titel		Preis
NBA Jam Tournament	dt	69.00
Virtua Fighter Remix	dt	65.00

Saturn-Zubehör

Titel		Preis
6 Button Joypad	dt	39.00
6 Spieler Adapter	dt	69.00
4 Meg Memory Card	dt	99.00
Action Replay Saturn	dt	89.00
Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Antennenkabel	dt	54.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Infrarot Joypads	dt	89.00
Joypad Eclipse SV461	dt	44.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Joypad SV-460	dt	34.00
Photo CD-System	dt	54.00
Programm. Joypad Sun	dt	59.00
RGB-Scart Kabel	dt	29.00
Video CD MPEG-Karte	dt	319.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	649.00
Turbo Joypad Saturn	dt	34.00
Universal Adaptor	dt	49.00
Verlängerung Joypad	dt	19.00
Virtua Stick Saturn	dt	79.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89/4 70 21 22

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt. • Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste. • An- und Verkauf von gebrauchten Spielen. • Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele. Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München, Tel. 0 89/546 0 300, Fax 0 89/546 0 919

SONY PLAYSTATION



Die neuen Tricks: Charge-Attack und Floor-Attack



Chaos hantiert mit gefährlichem Gerät – arme Tracy!

Light and Shadow

Toshinden 2

Ein Jahr hat Tamsoft Hand an **das** Beat'em Up der ersten Stunde für die Next-Generation-Konsolen angelegt, und jetzt melden sich die Recken in neuem Design und mit gehöriger Verstärkung zurück. Alle Stages wurden mit einer Art künstlicher Sonne versehen, so daß faszinierende Licht- und Schatteneffekte sowie brillante Farbenspiele auf den getexturten Polygon-Kämpfern enstehen, die eine wahre Augenweide sind. Nach einem furiosen Intro, das Kampfsequenzen aus dem eigentlichen Spiel mit realen Schauspielern (Eiji, Sofia, Ellis) und Renderbildern verknüpft, stoßt Ihrauf den Auswahlscreen und findet neben der gesamten Riege aus Teil eins auch zweieinhalb Neuzugänge: US-Cop Tracy, die zwei Nunchakus und einen überdimensionalen Sheriff-Stern über ihrem Top führt, Boß Gaia aus dem Vorgänger, der sich seiner Rüstung entledigt hat, sowie Syndikatskiller Chaos aus Sri Lanka (ehemals Ceylon), der letzteren aufgrund von Unterschlagungen mit seiner Sense in dieser Neuauflage des Turniers zur Strecke bringen soll. Soviel zur Besetzung und Story, jetzt aber zur Kampftechnik, die einige Tricks und Kniffe aufweist. Die Grundtechniken blieben unangetastet, das heißt je zwei Kick-, Waffen- und Special-Move-Buttons gepaart mit den L1\L2-Tasten für Ausweichmanöver nach links oder rechts. Neu ist, daß Ihr jetzt sprinten (zweimal Steuerkreuz Richtung Gegner) und im Anschluß daran akrobatische Einlagen wie Hechtsprünge mit Waffe voran zur Schau bieten könnt. Auch lassen sich schon am Boden liegende Charaktere noch angreifen und das sowohl aus der Nähe wie aus der Ferne. Die Designer beschleunigten zudem die Duelle, so daß Ihr etwa bei Sprüngen nicht mehr stundenlang durch die Lüfte segelt, was aber aufgrund der etwas kürzeren Lebensbalken gepaart mit härteren Attacken (ein Jump-Kick, Strong Kick, Slash, Special-Move, Floor-Attack Combo kostet schon 60 Prozent Energie auf Stufe 4) auch zu kürzeren Matches führt. Mittels Overdrive-Balken habt Ihr dann auch Super-Special-Moves zur Verfügung, die des öfteren gar nicht blockbar sind, auch nicht mit den neuen Verteidigungstechniken: Via vorwärts, vorwärts, L1 oder L2 hechtet Ihr jetzt nach diagonal links beziehungsweise rechts vorne und seid somit nach einer Abwehr schneller beim Gegner zum Konter. Besondere Special-Moves in der Luft komplettieren das ansehnli-che Repertoire unserer Duellanten, das erstmal beherrscht werden muß! Neben dem obligatorischen „Hey Tet, komm' rüber, ich hab' Toshinden 2 und zwei Joypads, laß uns loslegen!"-Modus gibt's natürlich verschiedene 1-Player-Modi mit Schwierigkeitsstufen von Eins (für Blinde) bis Acht (für Masochisten). Habt Ihr alle regulären Kontrahenten ausgeschaltet, warten mit Uranus (warum nicht Saturn?), einem Engel mit wunderschönen riesigen Flügeln und einem gefährlichen Bogen sowie Master und einem As, das auf seinen grotesken Schwertern surft (!), noch zwei weibliche Endgegner, womit die Damenbeteiligung an *Toshinden 2* fast 50 Prozent ausmacht. Auf Altmeister Sho trefft Ihr wie gehabt nach einem perfekten Turnier, aber ob auch Zöpfchen-Mädel Cupido aus *Toshinden S* (Saturn) mit von der Partie ist? We will see! Ach und bevor ich's vergesse, eine Kuriosität will ich Euch natürlich nicht vorenthalten: Spielt Ihr's durch, erscheint im





Licht und Schatten wie hier bei Kayins Fußfeger, sind das Hauptthema des Spiels



Das famose Intro bietet eine Mischung aus echten Filmsequenzen, Renderbildern und Ausschnitten aus dem Spiel



New York-Cop Tracy läßt Opa Fo ihre Tonfas schmecken



Knie nieder vor dem Meister: Sofia gehorcht...

Abspann nach allen Beteiligten auch eine Dankeszeile an.... Capcom! Werden wir also bald als Gegenleistung ein *Street Fighter* im *Toshinden*-Outfit sehen? Das wäre doch das Nonplusultra... *rk*





Run Go legt ja eine heiße Sohle aufs Parkett: Da brennen die Treter!

„ Tja, wie in der Dachzeile schon angekündigt, steckt das Takara-Sequel voller Licht und Schatten und das nicht nur in bezug auf die wirklich exzellenten und in dieser Form in einem Beat'em Up noch nie dagewesenen Knaller-Grafikeffekte. Die Kämpfer erstrahlen dank verbesserter Texturen in einem noch realistischeren Outfit, und auch Musik und Soundeffekte haben an kompositorischer Qualität weiter zugelegt. Dafür finden sich aber im spielerischen Gerüst einzelne Bugs: Einige Charaktere wie Uranus haben 100%-Killer-Special-Moves, d.h., Ihr habt eine dreiviertel Runde wacker gekämpft, und mit nur einem Schlag seid Ihr sofort weg vom Fenster. Auch schaut Ihr im Gegensatz zum (Computer-)Gegner immer in die Richtung, in die die letzte Attacke ging, egal wo sich der Kontrahent inzwischen befindet, steht somit oft mit dem Rücken zu ihm und müßt Euch erstmal umdrehen. Dabei kassiert man schon mal unnötige, entscheidende Treffer. Habt Ihr ein paar davon eingesteckt, könnt Ihr Euch getrost einen Kaffee machen, denn trotz aller Bemühungen am Joypad, zieht es Euer Schützling vor, erstmal ein mindestens fünfsekundiges Nickerchen am Boden zu machen (Gähn!). Zudem sind die Charge-Attacken (vorwärts-vorwärts-Kick oder -Slash) oft wirkungslos, da Euch die Maschine sofort mit einem Feuerball oder ähnlichem abfängt. Jetzt aber genug der Kritik, denn davon abgesehen haltet Ihr mit Toshinden 2 einen nicht zuletzt dank überragender grafischer und soundtechnischer Qualitäten sehr guten Nachfolger in der Hand, der zudem über eine mehr als reichhaltige Angriffspalette verfügt. Von einer Revolution des Genres wie bei Teil eins kann man aber nicht mehr reden, und das reine Spiel-gefühl hat mir dort auch noch einen kleinen Tick besser gefallen. Schade, daß man die neuen Spielelemente aus diesem Sequel nicht damit kombinieren konnte, das hätte eine Bomben-90%-Wertung gebracht. Einen Tip noch für alle, die die zwei Bosse spielen wollen: Im Auswahlscreen seht Ihr ein Fragezeichen, was einer Random-Character-Selection entspricht. Jetzt müßt Ihr nur noch zur richtigen Zeit stoppen und schon geht's mit Uranus oder Master an die Front. “



Tolle Schatteneffekte gibt's in Mondos Stage zu sehen



Eine der Schattenseiten von TS2: Der eklig rote Boden der Duke-Stage

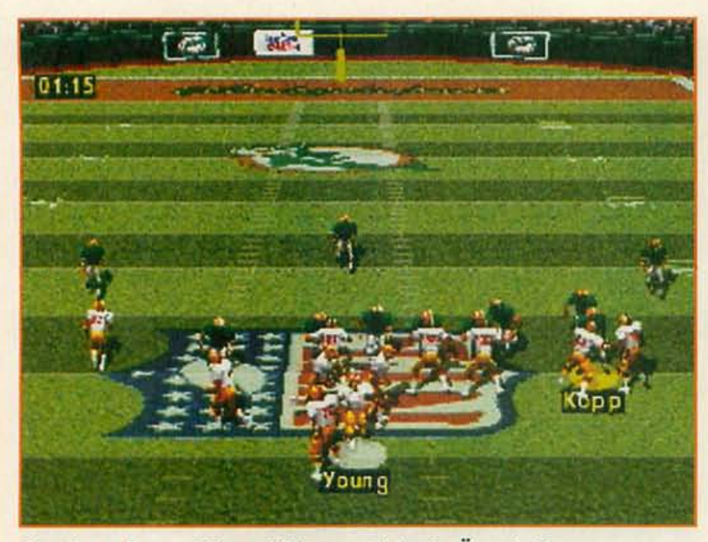
System: Playstation
Spieletyp: 3D-Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Tamsoft/Takara
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	86%
Musik:	80%
Soundeffekte:	81%



Spielspaß 78%

SONY PLAYSTATION



Aus dieser Perspektive erhält man die beste Übersicht



Spektakuläre Szenen schaut man sich im Replay gerne nochmal an

Spielerwechsel

NFL Game Day

Während Electronic Arts für die neuen Konsolen noch keine einzige Version (abgesehen mal von der 3DO-Umsetzung) von *Madden* herausbringen konnte, schießen Football-Spiele von anderen Herstellern wie Pilze aus dem Boden. Jetzt betritt Sony CE höchstpersönlich mit *NFL Game Day* das Spielfeld. Wie bei anderen Sportspielen bietet dabei die Voxel-Grafik (Mischung aus Polygon- und Pixelgrafik) den Kern der optischen Darstellung. Zunächst jedoch sollte man ein Auge auf die Spielerdatenbank werfen, wo zu jedem der 30 NFL-Teams die authentischen Spieler (etwa 1500!) in Bild und Diagramm vorgestellt werden. Ähnlich wie bei *QB Club* kann man jeden beliebigen NFL-Spieler in seine Lieblingsmannschaft aufnehmen. Es stehen Euch sogar eine Handvoll fiktiver Spieler (die Programmierer?) zur Verfügung. Hat man zudem noch alle nötigen Optionen und die Formationsaufstellung vorgenommen, kann man das Spiel wahlweise im Preseason-, Saison- oder Playoff-Modus bestreiten. Nach dem obligatorischen Coin-Toss kann der Schlagabtausch beginnen. Ihr dürft im Pausenmodus jederzeit aus vier unterschiedlichen Perspektiven wählen, die je nach Spielverlauf durch automatische Zoom-Effekte korrigiert werden. So behält man jederzeit den Ball im Auge. Der zu steuernde Spieler wird dabei mit einem großen gut erkennbaren farbigen Kreis markiert. *tet*

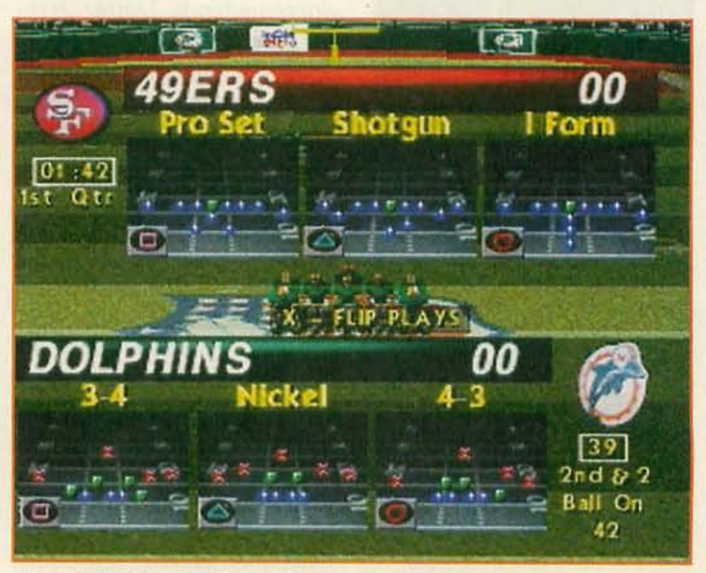


NFL Game Day ist eine gut durchdachte und angenehm zu spielende Football-Simulation. Die Fülle an Optionen ist üppig und die Grafik in der Regel übersichtlich (obwohl zwei von insgesamt vier Perspektiven unbrauchbar sind). Leider kann man die Perspektive nicht weiter feinjustieren, so daß manchmal der Ball im Gemenge von Linemen und Backs untergeht. Dasselbe gilt auch für den Replay-Modus. Zwar läßt sich die Kamera in 45°-Abstufungen um den Spielerpulk drehen, doch auch hier bekommt man den gewählten Spieler nicht immer in die Bildmitte. Weiterer Kritikpunkt: die manchmal unlogische Verhaltensweise von Spielern. Beispielsweise erstarren nicht gesteuerte Akteure hin und wieder mitten im Spiel zur Salzsäule, obwohl sie eigentlich sofort vom Prozessor übernommen werden müßten.





Ganz oben: Auch „freie" Spieler können eingesetzt werden



Die Spieltafel zeigt die verfügbaren Spielzüge an

System: Playstation
Spieletyp: Football-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Sony CE
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	75%
Musik:	56%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß 76%

SONY PLAYSTATION

Kantige Space-Helden

Criticom

Den glorreichen Startschuß für 3D-Prügler auf der Playstation gab Takara mit seinem herausragenden Toshinden. Verständlich, daß auch andere Firmen nun ihr Glück versuchen. Bei *Criticom* stehen dem Spieler acht knallharte Space-Söldner zur Auswahl. Einige davon mit stählernen Klingen ausgestattet, andere wiederum verlassen sich auf ihre monströsen Naturkräfte. Jeder Polygon-Recke hat bis zu acht Special-Moves in petto, die zuvor durch ein leistungsbedingtes Level-Aufbausystem hart erarbeitet werden müssen. Ein kompletter Kampf wird in einer Runde entschieden, wobei Ihr zwei volle Energiebalken verbrauchen dürft, bevor Euer Held ins Gras beißt. Wie bereits bei *TS* dienen freischwebende Plattform-Arenen als Austragungsorte, was gleichzeitig die Gefahr birgt, unverhofft in die Tiefe hinabzustürzen. *ws*



Auch ein Roboter ist mit von der Partie



Bei vielen Specials fliegt der Funkenregen



geht so

„Criticom ist einer fiesen Gesichtsverzerrung gerade noch entgangen: Grafik und Sound wirken auf den ersten Blick ganz nett, und vor gut einem Jahr (damit meine ich, noch vor Toshinden) wäre das Spiel sicherlich toll gewesen. Aber bei der harten 3D-Prügel-Konkurrenz zweier namhafter Hersteller verblaßt Criticom ganz gewaltig. Selbst neue Ideen garantieren leider nicht immer ein gutes Spiel. Daß die Charaktere in mehreren Level-Stufen ihr Special-Move-Repertoire erweitern können, ist zwar ein netter Einfall, tröstet aber nicht über ein ansonsten nur wenig überdurchschnittliches Prügelspiel hinweg. Deshalb empfehle ich Criticom nur kompromißlosen Freunden des Genres, die ihre Sammlung ausbauen wollen, mein Fall ist es nicht.“

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Vic Tokai
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Memory-Save
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

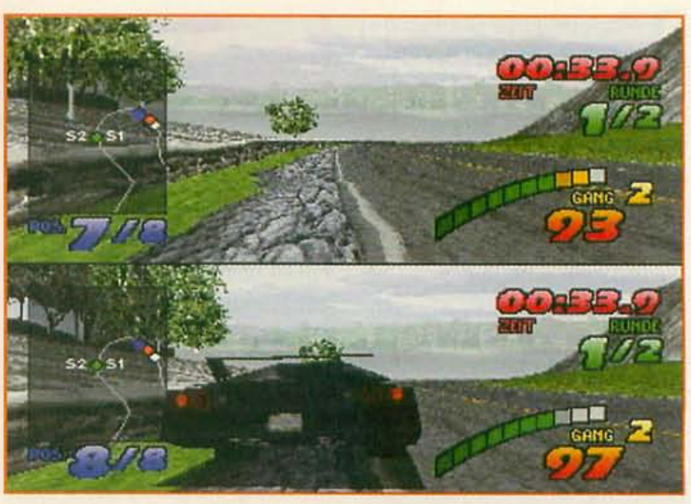
Grafik:	70%
Musik:	73%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß 53%

SONY PLAYSTATION



Die Innenansichten sind originalgetreu, fahren sich aber nicht leicht



Für packende Duelle wählt Ihr Split-Screen oder den Link-Modus

Proudly presented

Need For Speed

Nach ersten Erfolgen auf dem PC, ist nun auch die Playstation-Umsetzung von *Need For Speed* fertig. Die Machart (wie könnt's auch anders sein) ist wieder 3D mit mehreren Pespektiven vom Cockpit bis zum Blickpunkt zehn Meter hinter der Karre. Thema "Karre": Ihr habt acht der begehrtesten Boliden unserer Zeit zur Auswahl. Das fängt beim 911er an, geht bei der Corvette ZR1 weiter und gipfelt im Lamborghini Diabolo VT. Damit nicht genug, Ihr könnt die Traumschlitten nicht nur fahren, sondern auch im Showroom bei bewegten Bildern und Sound in allen Einzelheiten bewundern. Als Spielwiese dienen Euch sechs Kurse vom Wüstenrund bis zur Paßstraße durchs Gebirge. An Rennmodi stehen Zeitfahren, Duell und Meisterschaft zur Wahl. All diese könnt Ihr gegen Computergegner oder einen Kumpel fahren. Dabei könnt Ihr Euch aussuchen, ob Ihr auf einem Splitscreen oder im Link-Modus über die Pisten brettert. An Strecken gibt's drei renntaugliche Rundkurse und drei "Von-A-nach-B"-Pisten. Auf letzteren bekommt Ihr's mit Gegenverkehr und den Strafzettelkumpels zu tun. Wer sich erwischen läßt, kriegt beim ersten Mal ein Ticket, dann winken die Handschellen. Die Begleitmusik reicht von funky bis zur geqäulten E-Gitarre. Ach ja, Text und Sprachausgabe sind in deutsch und englisch anwählbar. *js*





Boliden und Strecken werden perfekt präsentiert



„Um's gleich vorwegzunehmen: Das "Super" gab's für den Zwei-Spielermodus. Fahrt Ihr gegen den Prozessor, ist es fast unmöglich, auf dem ersten Platz zu landen. Dies liegt an der trägen Steuerung, dem einzigen echten Manko von Need For Speed. Die Meisterschaft bietet also mehr Frust, als Lust. Tretet Ihr gegen einen menschlichen Mitspieler an, seid Ihr beide gleichermaßen gehandicapped und fairen Duellen steht nichts mehr im Wege. Need For Speed bietet ausreichenden Umfang, gute Geschwindigkeit in allen Modi und Grafik, die fast an High Velocity herankommt. Außerdem ist das Teil nahezu perfekt präsentiert, will sagen: Das Drumherum gehört mit zum Feinsten, was ich bisher auf der Playstation gesehen habe. Die Traumschüsseln werden in edelstem JPEG-Video gezeigt, technische Daten gibt's nicht zu knapp. Hätte Need For Speed das Handling von Ridge Race oder wipEout, wär's der Oberhammer. Wer einen zweiten Mann an der Hand hat, sollte ihn unbedingt mal zu einem Probespielchen in den nächsten Laden schleifen."

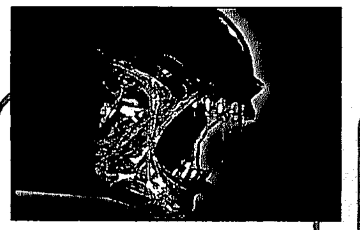
System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 2
Features: Split-Screen, Linkoption, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	77%
Musik:	73%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß 73%



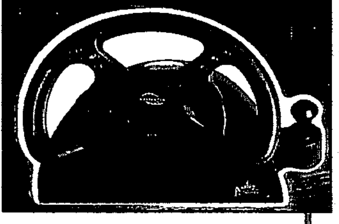
Ich geb' Euch Gummi! Der Powerslide im Ziel gehört zum guten Ton



SATURN & PSX
ALIEN TRILOGY 99.90



PLAYSTATION
TOTAL NBA '96 99.90



PLAYSTATION
LENKRAD 159.90

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Tekken
DM 37.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virtua Fighter
+ Sega Rally
DM 42.- monatlich bei 24 Monaten

▶ ARJAY-FINANZIERUNG ◀

**Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.
Natürlich können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden.
Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.-**

PLAYSTATION

Artikel	Preis
Grundgerät dt	549.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Action Replay Pro uk	99.90
Alien Trilogy dt	99.90
Assault Riggs dt	89.90
Casper dt	99.90
Defcon 5 dt	89.90
Descent dt	99.90
Destruction Derby dt	99.90
Discworld dt (Sprache)	89.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer '96 dt	99.90
Krazy Ivan dt	89.90
Loaded dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
Mickey's Adventure dt	89.90
Novastorm dt	79.90
Panzer General	89.90
Parodius dt	99.90
PGA Tour Golf '96 dt	109.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Rayman dt	89.90
Revolution X us	*39.90
Ridge Racer dt	99.90
Road Rash dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Tekken dt	99.90
Total NBA dt	99.90
Twisted Metal dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out	99.90
Wrestlemania Arcade dt	79.90

WEITERE TITEL UND ANGEBOTE (AUCH IMPORTE) AUF LAGER!!

SATURN

Artikel	Preis
Grundgerät dt 50Hz	649.00
Joypad	44.90
Joyboard	89.90
Mission Stick	149.90
Maus	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD's	69.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Cyber Speedway dt	89.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Johnny Bazookatone dt	89.90
Myst dt	119.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shinoby X	*69.90
Sim City 2000 dt	109.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Virtua Fighter dt	*49.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
Worms dt	89.90
X-Men dt	89.90

WEITERE TITEL UND ANGEBOTE (AUCH IMPORTE) AUF LAGER!!

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

ARJAY GET YOUR GAMES
0221·121067



SATURN
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

SUPER NES
DONKEY KONG II 139.90

SUPER NES
BREATH OF FIRE II 109.90

NEO GEO CD

Artikel	Preis
NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei Joypads, Netzteil	je 459.00
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau Sprache	69.90
RGB-Scart-Kabel	39.90

NEO GEO CD ANGEBOTE

Artikel	Preis
3 Count Bout	*99.90
Aerofighters III	139.00
Baseball 2020	*49.90
Fatal Fury	*69.90
Fatal Fury III	109.90
Football Frenzy	*49.90
Galaxy Fight	*89.90
Karnov's Revenge	99.90
King of Fighters '95	*99.00
King of the Monsters II	*69.90
League Bowling	*49.90
Pulstar	109.00
Savage Reign	*99.90
Soccer Brawl	*69.90

3DO

Artikel	Preis
FZ-1 dt PAL 50Hz	699.00
Blade Force us	*99.90
Gex us	*49.90
Myst us	*99.90
Panzer General us	*49.90

SUPER NES

Artikel	Preis
Breath of Fire II dt	109.90
Chrono Trigger us	149.90
Spieleberater us	39.90
Civilisation us	99.90
!!! - Clayfighter II us	*9.90
Disney's Toy Story us	139.90
DK Country II	139.90
Final Fantasy III us	149.90
Mega Man X II dt	99.90
Mega Man X III dt	109.90
Mega Man 7 dt	99.90
Secret of Evermore dt	119.90
Superstarsoccer II dt	139.90
Tim im Tibet dt	109.90
WWF - Arcade Games dt	119.90
Yoshi's Island dt	109.90
Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

* = nur solange Vorrat reicht

UNSER LADENLOKAL



Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse
ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht!

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

SONY PLAYSTATION



Riesige Roboter-Kreaturen füllen den ganzen Bildschirm aus



Nach erfolgreichem Kampf präsentiert sich der Held in Siegerpose

Blechschläger
Zero Divide

Gute Prügelspiele, in denen ausschließlich Roboter-Recken zur Sache gehen, findet man äußerst selten. Die japanische Sofwarefirma Zoom wagte einen weiteren Versuch, diese Tatsache zu ändern. Insgesamt stehen acht unterschiedliche Cyborgs zur Auswahl: Die Palette reicht hierbei von einem blechernen Vertreter aus der Dino-Sippschaft bis zu einem bizarren Western-Knaben im Stahlmantel-Outfit. In farbenfrohen 3D-Arenen fordert Ihr Eure Kontrahenten zum ultimativen Fight auf. Mit drei belegten Joypad-Buttons entlockt Ihr den Blechkumpanen Special-Moves bzw. Faust- und Kick-Combos, wehrt ankommende Schläge ab oder vollführt akrobatische



Luftsprünge. Wer bei letzterer Aktion von der Plattform fällt oder gemeinerweise gar geschubst wird, hat nicht sofort die Runde verloren, sondern kann sich in bestem "Cliffhanger"-Stil wieder nach oben ziehen. Steckt Euer Fighter mehrere harte Treffer ein, lösen sich einige Gliedmaßen regelrecht in Luft auf, was sich natürlich negativ auf die Kampfkraft auswirkt. Drei Schwierigkeitsgrade könnt Ihr nebst Joypadbelegung im Option-Menü anwählen. *ws*





Oben: Im Optionsmenü könnt Ihr verschiedene Perspektiven anwählen
Links: Alle Blechkumpels auf einen Blick



„Im Grunde hat Zero Divide nicht viel Neues zu bieten. Die Entwickler haben das revolutionäre Toshinden als großes Vorbild herangezogen und das Spielkonzept konsequent kopiert. Mit dem feinen Unterschied, daß sich diesmal brillant animierte Polygon-Roboter die Stahlgelenke verbiegen. Bei Zero Divide steht Euch in jeder Stage ein spektakulärer Fight bevor, der sowohl optisch als auch spielerisch einiges zu bieten hat. Viele der Hintergründe sprühen vor Detailreichtum und sind mit zahlreichen 3D-Spielereien versehen. Auch die Kämpfer halten sich nicht an das konventionelle Beat'em-Up-Klischee, wodurch so rasch keine Langeweile aufkommt. Selbst technisch gibt es nicht das geringste zu bemängeln: Der Spieler bekommt keine schwerwiegenden Polygon-Fehler oder gar Sprite-Flackern zu Gesicht. Wäre Zero Divide nicht ganz so einfach zu spielen, hätte es sicher einen Ehrenplatz im Olymp dieses Genres verdient."



Nicht jede Arena wurde mit komlexen Polygon-Kulissen ausgestattet

System: Playstation
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Zoom
Testversion: Primal Games
Spieler: 1 bis 2
Features: Kampfaufzeichung auf Memory-Card
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	80%
Musik:	79%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß 69%

Du willst



Prima! Und hier sind die drei Top-Level zu Deinem eigenen Abo.

Level 1: ...Geld sparen!

mit dieser Karte!

Du nimmst die Sache **selbst** in die Hand. Mit Deinem persönlichen Abo sparst Du über **8 Mark** - und den Weg zum Kiosk. Übrigens: Es gibt da auch noch das Halbjahres-Abo!

Level 2: ...Superstark!

mit dieser Karte!

Du hast einen **Sponsor** gefunden! Du bekommst regelmäßig VIDEO GAMES direkt nach Hause, und Dein Sponsor sorgt für das Finanzielle. **Glückwunsch!**

Level 3: ...es lohnt sich!

mit dieser Karte!

Du läßt Dich als neuer VIDEO GAMES Leser **werben!** Und Dein Partner kassiert dafür ein Super Nintendo Spiel: **Earthworm Jim 2,** die Fortsetzung der wahnwitzigen Abenteuer des berühmtesten Wurms der Galaxis. Mit alten Bekannten und vielen brandneuen Level. Na dann **viel Spaß!**

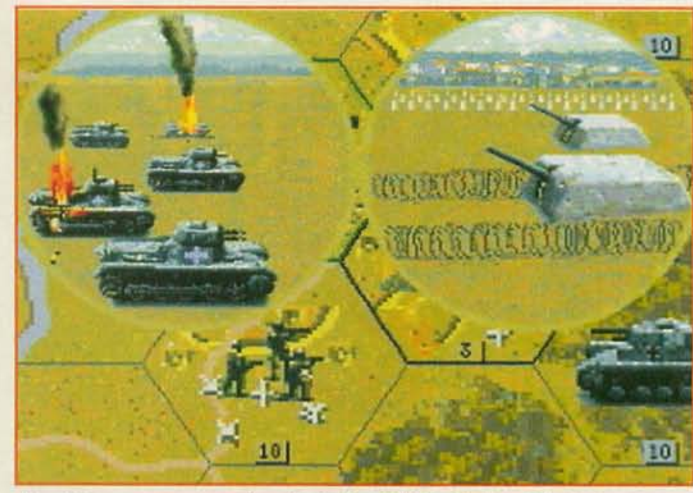


Du hast 3 Top Level

SONY PLAYSTATION



Die Landkarte läßt sich auf Wunsch auch verkleinern



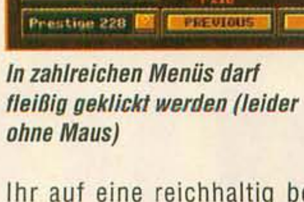
Angriffssequenzen werden direkt ins Spielfeld eingeblendet

Hex-Schlacht

Panzer General

VIDEO GAMES CLASSIC

Wie konnte man Playstation-Fans, die keinen Saturn besitzen, grün vor Neid werden lassen? Indem man ihnen *World Advanced Military Commander* zeigte, das immer noch die ungeschlage Spitzenklasse der Hexagon-Strategiespiele ist. Jetzt endlich ist auch ein annähernd vergleichbares Spiel für die Sony-Konsole erschienen. SSIs *Panzer General* braucht sich hinter dem großen Vorbild nicht zu verstecken und hat ebenfalls einiges zu bieten. So stehen Euch beispielsweise alles in allem über 350 verschiedene Grundtypen von Fahrzeugen und Einheiten zur Verfügung. Als befehlshabender General einer Kriegspartei frei nach Wahl (Alliierte oder „Krauts"), könnt Ihr auf eine reichhaltig bestückte Armee zurückgreifen, in der vom einfachen Fußvolk bis zu extraschweren Panzergeschützen alles vorhanden ist, was das Feldherren-Herz begehrt. Auch Flugzeuge, Transporter und selbst schwere Schlachtschiffe wurden dabei nicht vergessen. Aber nicht nur das richtige Material zählt. Über den Erfolg entscheiden wesentlich auch Kampferfahrung, Geländeunterschiede und Wetterbedingungen. Wer siegreich agiert, erntet wertvolle Prestige-Punkte, mit denen er dann neue Truppen oder Kriegsgerät einkaufen kann. Neben dem Campaign-Modus darf auch jedes Szenario (35 insgesamt) einzeln angewählt werden. ws



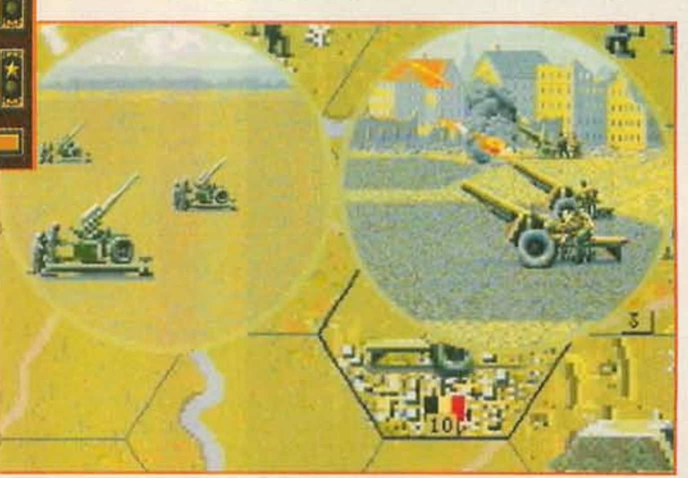
In zahlreichen Menüs darf fleißig geklickt werden (leider ohne Maus)



Selbst auf hoher See wird erbarmungslos gekämpft

super

„Alle vernachlässigten Playstation-Strategen und Taktiker dürfen schon mal Freudentänze aufführen. Panzer General ist eines der schönsten und umfangreichsten Spiele seiner Gattung. Die Szenarios sind geschichtlich faszinierend bis ins kleinste Detail nachgebildet, die Bedienung ist einfach und die Komplexität schwindelerregend. Hier steckt viel mehr drin als "nur" eine akkurate Kriegssimulation. Es entscheidet nicht nur Feuerkraft und Schnelligkeit, sondern in erster Linie die richtige Taktik über Sieg und Niederlage. Die Grafik ist für Playstation-Verhältnisse nicht gerade umwerfend und wurde gegenüber dem PC-Original kein bißchen verbessert, dafür ist der Spielspaß immerhin noch der gleiche geblieben. Auch die Ähnlichkeiten zu dem großen Vorbild „Advanced Military Commander" sind nicht zu übersehen, aber viel kann man an diesem Spielprinzip eigentlich nicht verbessern. Leider hat die Konvertierungscrew vollkommen vergessen, eine Mausunterstützung mit einzubauen, was erheblich komfortabler gewesen wäre als mit dem Joypad zu hantieren."



Grafisch hat sich auch bei der Playstation leider nicht viel geändert

System: Playstation
Spieletyp: Strategiespiel
Megabit: CD
Hersteller: SSI
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Memory Card-Save
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	65%
Musik:	35%
Soundeffekte:	64%



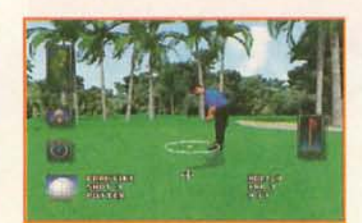
Spielspaß 84%

Hyatt Dorado Beach
World Cup Golf

Lemontrees stehen hier zwar trotz der tropischen Puerto-Rico-Location keine auf der Piste rum, Palmen dafür um so reichlicher. Als exotische Abwechslung zu meinen heißgeliebten PGA-Kursen auf dem Mega Drive ist "WC Golf" gerade noch akzeptabel. Das liegt aber hauptsächlich an der einfachen Handhabung, den übersichtlichen, kaum überladenen Menüs und nicht an der dargebotenen Vielfalt (Golfspiele mit nur einem Kurs auf CD herauszubringen, ist eine Frechheit!). Selbst Einsteigern sind schnelle Erfolgserlebnisse sicher, außerdem nerven die Nachladezeiten nicht übermäßig. Im Übungsmodus, bei dem sich auch der Wind ab- und das Handicap beliebig einstellen läßt, wird einem noch gehörig unter die Arme gegriffen: Das Abschlagfenster enthält eine Markierung, die genau vorgibt, wo Ihr den Schwungbalken während des üblichen Dreifachklicks anhalten müßt, um einen perfekten Schlag auszuführen. Das "richtige" Turnier wird mit 32 Zweierteams vier Runden lang ausgetragen. Leider sind die 18 tropischen Löcher völlig unspektakulär angelegt, daß bald Langeweile aufkommt; die anderen Spielmodi (Skins Game, etc.) sind nicht so ermüdend. *ds*



WCG besticht durch übersichtliche und durchdachte Menüs...



...100 Mark für einen Kurs sind jedoch nicht angemessen



„Wer die bevorzugte Sportart der Reichen einmal in entspannter Atmosphäre mit Paradiesvogelgezwitscher im Hintergrund zu Hause nachspielen möchte, der ist mit "WC Golf" gut beraten. Die Fly-By-Perspektive, ein nicht gerade unwesentliches Feature, wurde allerdings ziemlich lumpig umgesetzt. Oft erkennt man während des Fluges des nur wenige Pixel "großen" Balls nicht einmal, wo dieser landet, da die Kamera viel zu weit zoomt. Wieso kommt niemand auf die Idee, mal ein paar fiktive Kurse mit ausnahmslos interessanten Löchern zu programmieren. Ein "Hyatt Regency"-Logo allein macht noch keinen Spielspaßsommer.“

System: Playstation
Spieletyp: Golfsimulation
Megabit: CD
Hersteller: U.S. Gold
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	70%
Musik:	35%
Soundeffekte:	66%

Spielspaß 58%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Pole Position steuert sich am besten mit dem NeGcon



Bei Bosconian wird das Spielfeld in alle Richtungen gescrollt

Namco
Museum Vol. 1

Wenn im Frühling die Sonne endlich wieder vom Himmel brennt, dann ist das die Zeit der kleinen und einfachen Spiele, bei denen man sich nicht das Gehirn zermartern muß und so mancher Nostalgiker bei bestimmten Titeln ins Schwärmen kommt. Die Spielesammlung *Namco Museum Vol.1* bietet gleich sechs davon. Den Klassiker aller Klassiker *Pac Man,* kennt wohl jeder, so daß es keiner Erklärung bedarf. Auch das Kult-Shoot'em-Up *Galaga* dürften die meisten noch in guter Erinnerung haben: Eine wildgewordene Horde von Aliens baut sich am oberen Bildschirmrand auf, um sich dann in den abenteuerlichsten Flugkombinationen auf Euer Raumschiff zu stürzen. Das nächste Spiel, *Pole Position,* war damals der erfolgreichste Formel-Eins-Renner der Videospielgeschichte. Als zweites Rennspiel der etwas anderen Art, stellt sich *Rally-X* vor, das zudem noch in einer aufgepeppten Variante angeboten wird. Aus der Vogelperspektive gesehen, rast Ihr durch Labyrinthe und müßt überall verteilte Fähnchen einsammeln, ohne von der Konkurrenz erwischt zu werden. Weniger bekannt ist der in alle Richtungen scrollende Weltraumshooter *Bosconian,* in dem es erstmals digitalisierte Sprachausgabe zu hören gab. Als Letztes steht noch *Toy Pop* auf dem Programm, bei dem Ihr in bester Gaunlet-Manier niedliche Spielzeugsprites aus dem Weg räumen dürft. *ws*

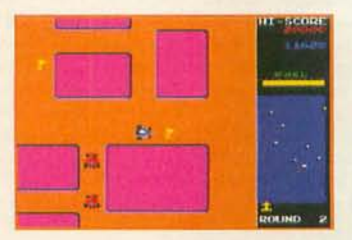


„Bereits die erste Kollektion bereitete mir einen Riesenspaß und ich kann es kaum erwarten, die restlichen vier Teile in meinen Händen zu halten. Für Wißbegierige gibt es ein virtuelles Museum auf der CD, in dem sie im Rundgang mit Pac-Man jede nur kleinste erdenkliche Hintergrundinformation (Erscheinungsjahr, Story usw.) über das jeweilige Klassikerspiel abrufen können. Das geht gar soweit, daß man Digi-Fotos von der jeweiligen Automaten-Platine in Augenschein nehmen kann. Bei all meiner Euphorie möchte ich eines klarstellen: Natürlich wird keine Langzeitmotivation für Monate geboten, aber für ein flottes Spielchen zwischendurch ist diese Sammlung allemal gut. Wer dagegen damals schon „aktiver" Spieler war, der muß Namco Museum einfach kaufen – das ist Nostalgie pur. Alle anderen, die ausschließlich auf Grafikorgien fixiert sind, sollten die Finger davon lassen. Ein kleiner Tip für Besitzer der Importversion: Jeder High-Score samt Eurer Initialen wird auf MC gespeichert, indem Ihr in der Museumshalle der Empfangsdame einen Besuch abstattet und dann mit "Yes" antwortet."

System: Playstation
Spieletyp: Spielesammlung
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Negcon, MC-Save
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 4
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	30%
Musik:	35%
Soundeffekte:	31%

Spielspaß 74%





Oben ein Blick auf Rally-X. Darunter das bunte Toypop.



Pac Man vertikal: Originaler geht es nicht!



Galaga kann auf Wunsch auch im Hochformat gespielt werden

Lahmatmig

Myst

Ohne Maus läßt sich Myst nicht sehr galant bedienen, aber auch mit dem ca. 50 Mark teuren Zusatzutensil gerät die Anklickerei des jeweils nächsten Bildes zur Geduldsprobe. Ihr könnt nämlich nicht frei in der Landschaft umherlaufen, sondern steuert Euer Abenteuer nur in einer Art 3D-Diashow vor und zurück. Es müssen ungezählte Schalter umgelegt, Häuser durchsucht und Zahlenkombinationen ausgeknobelt werden, um das Geheimnis der Insel Myst zu lösen. Nebenbei hebt Ihr noch ein Schiff im Hafen und macht ein Raumschiff wieder flott, alles in einer ziemlich winzigen, menschenleeren Kunstwelt. *ds*



„Myst ist ein gutes Beispiel für die Krankheit, an der die derzeitigen 32-Bit-Neuerscheinungen oft leiden: es erscheinen zu viele veraltete (und somit billig zu produzierende) PC-Umsetzungen, von echter Innovation weit und breit keine Spur! Vor drei Jahren konnte man mit solch einem Produkt vielleicht noch ein paar "Ahhs" und "Ohhs" ernten, heute erfreuen lediglich noch die hübsch gerenderten Landschaftsbilder. Die zähe Spielbarkeit läßt dagegen sehr zu wünschen übrig und ist definitiv nicht auf der Höhe der Zeit. Für jeden Schritt, den Ihr unternehmt, muß Eure PS nachladen! Abgesehen davon, hat mich die öde Rumlauferei, bei der man nie einen Menschen trifft, und die relativ kleine Fantasy-Welt, in der sich alles abspielt, schon anno dunnemals nicht vom Hocker gerissen. Hardcore-Adventure-Fans werden es sicher auch zu langweilig finden, für Neueinsteiger ins Genre ist Myst allerdings bedingt empfehlenswert.“

System: Playstation
Spieletyp: Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	74%
Musik:	56%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 54%





Habt Ihr alle Schalter umgelegt, fliegt das Ding

SONY PLAYSTATION



In den Actionsequenzen jagt Ihr Feinde mit dem Fadenkreuz


Gute Grafiker: Die sibirische Eislandschaft kommt stimmungsvoll.

Firefox

Cyberia

So langsam gehen wir anscheinend von den Render-Intros zu den komplett gerenderten Spielen über. *Cyberia* ist so eines. Adventure-Bestandteile mit Rätseln und interaktive Action-Sequenzen geben sich in feinster Computergrafik die Klinke in die Hand. Ihr übernehmt die Rolle des Cyberpunks Zak, der in einer Zeit nach der großen Katastrophe sein bereits verhängtes Todesurteil durch das Ausführen einer kniffligen Mission zu lindern versucht. Ein Schurken-Kartell hat in einer sibirischen Militärbasis einen revolutionären Kampfjet entwickelt und droht, mit diesem und gefährlicher Nanotechnologie die Guten zu unterdrücken. Von den Adventure-Teilen her erinnert mich *Cyberia* etwas an *Daedalus Encounter*. Ihr löst Logikrätsel und stapft auf vorgegebenen Pfaden durch futuristische Anlagen. Dabei bleibt Zak nur an Abzweigungen stehen und wartet auf ein Richtungskommando. Geschicklichkeit ist hier nicht sehr gefragt, außer einer schnellen Tastensequenz beim Eliminieren von Feinden kommt hier keine Hektik auf. Etwas mehr seid Ihr da in den Action-Sequenzen gefordert. Einmal bedient Ihr ein Geschütz um feindliche Flieger und Minen abzuwehren, dann sitzt Ihr in einem Kampfflieger, der Euch nach Sibirien bringen soll. Das Teil fliegt von alleine, Ihr manövriert nur das Fadenkreuz auf Eure Gegner und drückt ab. Auf beiden Konsolen wird nach Bewältigung einer Schlüsselszene automatisch ein Spielstand angelegt. Den habt Ihr bei nur einem Leben auch dringend nötig. *js*



„Grafisch macht Cyberia massig was her. Man sieht deutlich, daß hier Fachleute eine Menge Arbeit reingesteckt haben. Die spielerischen Qualitäten von Cyberia können da leider nicht so ganz mithalten. Trotz packender Story und, bei höherem Schwierigkeitsgrad schweißtreibenden Action-Sequenzen, wird mir bei Cyberia etwas zuviel zugeguckt. Ein paar Sekunden zuschauen, ein Kommando, wieder zuschauen, wieder ein Kommando, dann ein Fehler, und die ganze Szene nochmal – das sorgt nicht gerade für Hochstimmung. Außerdem solltet Ihr schon recht gut Englisch können, um die Tips zu verstehen, die Ihr an den Video-Terminals erhaltet. Der vorherrschende pseudo-russische Akzent ist sicher nicht jedermanns Sache. Auf dem 3DO verzettelt man sich manchmal, weil die Joypad-Eingaben gelegentlich leicht zeitverzögert verarbeitet werden. Ihr glaubt, nicht fest genug gedrückt zu haben, drückt nochmal, und schon habt Ihr ein falsches Kommando gegeben – tot. Alles in allem kann ich Cyberia eigentlich nur Fans von Render-Grafik ans Herz legen. Bessere Adventures und fetzigere Actionspiele lassen sich finden."

System: Playstation / 3DO
Spieletyp: Adventure mit Action
Megabit: CD
Hersteller: Interplay
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort auf PS, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	86%
Musik:	71%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß 65%

REAL 3DO


Nach bestandener Bordkanonenprüfung gibt´s auch mal ein Bussi für den Helden


Eine Bo..., eine Bo..., eine Bombe! Eines der vielen Logikrätsel.

SEGA SATURN



Ein Monster zerfällt in Mana. Darunter: Ein feindlicher Ex-Teppichreiter (Gotcha!)



Uii, eine Skelettarmee, das riecht nach 'ner Menge Mana für mich.

Bleib auf dem Teppich

Magic Carpet

Video Games Classic

Konsolenbesitzer müssen nun nicht mehr neidisch auf die PC-User schielen. Bullfrog hat *Magic Carpet* sowohl für den Saturn als auch für die Playstation umgesetzt. Zur Geschichte: Die Menschheit liegt mal wieder mit sich selber im Krieg und einige Magier haben fiese Monster beschworen, die sie für Kämpfe einsetzen wollten. Daß sich die Untiere schnell selbstständig machten, war abzusehen. Nach dem Verschwinden Eures Zaubermeisters ist es nun an Euch, das sprichwörtliche Gleichgewicht der Welt wieder herzustellen und die Monster aus dem Weg zu räumen. Dazu schwingt Ihr Euch auf besagten fliegenden Teppich und düst los, um dem Bösen zu zeigen, wozu Ihr so lange bei einem Zauberer in die Lehre gegangen seid. Die Szenarien sind durchweg Inseln. Eure Bewegungsfreiheit wird lediglich durch eine Maximalflughöhe und den Boden eingeschränkt. Den "Rand der Welt" gibt's in *Magic Carpet* nicht. Die Landschaft scrollt endlos unter Euch vorbei, wobei Ihr quasi am unteren Rand weiterfliegt, sobald Ihr den oberen erreicht habt. Per Knopfdruck erscheint eine Karte, auf der Ihr alles Freundliche und Feindliche überblickt. Kollisionen sind nicht möglich. Sobald Ihr dem Untergrund zu nahe kommt, wird die Flughöhe automatisch angepaßt.

Als Bewaffnung dienen Euch Zaubersprüche. Das Ziel eines Levels ist es, die Welt durch das Sammeln von "Mana"-Kugeln wieder auf einen bestimmten Level zu bringen. Solche Kugeln werden zumeist von Monstern und Feinden zurückgelassen, wobei Ihr die anfangs goldenen Kuller aber erst durch Zauberbeschuß in brauchbare Silberbälle umwandeln müßt. Habt Iht ein Basis-Gebäude herbeigezaubert, startet von dort ein Ballon, der die Kugel automatisch aufsammelt und auf die gute Kontoseite verfrachtet. Das Dumme daran: In späteren Levels seid Ihr nicht mehr alleine. Die Gegenseite schickt ebenfalls bis zu sieben magiestarke Teppichreiter los, die das Mana auf Ihrer Seite verbuchen wollen. Da die Stärke Eurer Kampfmagie von der Menge der umgewandelten Kugeln abhängt, werdet Ihr umso schwächer, je mehr Mana von der gegnerischen Seite gemopst wird. An Extras gibt's einen Sack voller zusätzlicher Zaubersprüche, mit denen Ihr Euch heilt, schneller fliegt, Blitze und Erdbeben verursacht oder beispielsweise einen Vulkan aus dem Boden zaubert. Solche Hexereien habt Ihr auch dringend nötig, da die Monster mit steigenden Levels immer fieser werden. Neben den Kugeln könnt Ihr mit dem Umwandlungsspruch auch Häuser auf Eure Seite ziehen, um Eure Kraft zu verbessern. Um genug Mana speichern zu können, baut Ihr Eure Basis mit dem entsprechenden Spruch über bis zu sieben Stufen aus. Grafisch stelle man sich das Ganze im Stil von *Hi-Octane* vor. Das heißt, der Horizont verbirgt sich im Nebel, Gebäude bestehen aus Polygonen und der Himmel ist mit sanften Wolken verhangen. Bei Gefahr ertönt sphärische Musik, die prima zum orientalischen Ambiente paßt. Wem die voreingestellte Steuerung nicht paßt, der kann sich das Joypad so belegen, wie's ihm gefällt. Nach jedem bestandenen Level könnt Ihr den Spielstand abspeichern. *js*



Über den Bildaufbau haben wir uns ja schon bei Hi-Octane aufgeregt...





Die Wassermonster mit Traktorstrahlen haben mich mal wieder erwischt. Rechts: Das Mana-Limit ist erreicht, aber wir machen weiter.



„Einfach schön, was Krisalis da aus dem Hut gezaubert hat. Die Spielaufteilung ist gut durchdacht (die ersten Level dienen als Training), das Spielprinzip ist für langanhaltende Motivation gut, und die gesamte Umsetzung zeugt von Profiarbeit. Was mir nicht ganz so gut gefällt, ist die kleine Radar-Karte im Bildschirmeck. Durch die etwas grobe Darstellung verschwimmen wichtige Bildpunkte, sobald Ihr in Bewegung seid. Ob da ein Pixel nun feindlich blinkt, oder ob's nur ein heller Punkt ist, der durch die Darstellung flackert, erfahrt Ihr meist erst durch Umschalten auf die große Übersicht. Auch der späte und klotzige Bildaufbau trübt die die magische Flüssigkeit dieses Spiels. Löblich finde ich dagegen, daß Bullfrog die beiden Versionen zeitgleich bringt, die Mißgunst zwischen Sega-Fans und Playstation-Besitzern ist eh schon groß genug. Endlich gibt's 'mal einen Action-orientierten Flugsimulator, der sich mit guter Grafik und ausgeglichenem Gameplay auf das Wesentliche konzentriert. Die Steuerung beschränkt sich auf das Nötigste, und das ist auch gut so. Im Kampfgetümmel müßt Ihr öfter die Sprüche wechseln, wofür Übersichtlichkeit wichtig ist. Außerdem empfinde ich das Orient-Ambiente bei den ganzen Techno-Hochgeschwindigkeitsspielen mal als eine angenehme Abwechslung. Schade nur, daß es für die 3D-Optik (mit Brille) wie auf dem PC nicht gereicht hat. Durch die "etwas andere" Spielidee ist Magic Carpet sicher nicht jedermanns Sache. Mir gefällt's, aber ich möchte Euch empfehlen, das Teil kurz anzuspielen. Es unterscheidet sich doch von der landläufigen Vorstellung eines Flugsimulators."





Ein neuer Zauberspruch! Auf der Karte findet Ihr Monster und Extras. Das Render-Intro gehört dazu.

System: Saturn/Playstation
Spieletyp: Action-Teppichflugsimulator
Megabit: CD
Hersteller: Krisalis/Bullfrog
Testversion: Bullfrog
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	70%
Musik:	80%
Soundeffekte:	68%



SEGA SATURN



Der Combo-Move-Zähler beschert Euch viele Bonuspunkte



Die Grafik ist in allen Versionen mit der des Automaten identisch

Vergangenheitsbewältigung

Street Fighter Alpha

VIDEO GAMES CLASSIC

Langsam aber sicher trudeln alle angekündigten Capcom-Umsetzungen ein, wenngleich auch in etwas veränderter Reihenfolge. Für alle, die unseren Preview in der vorletzten Ausgabe nicht gelesen haben (bzw. konnten oder wollten?), sei nochmals folgendes erklärt: der Zusatz "Alpha" oder "Zero" für Japano-Spieler steht für eine Story, die lange Zeit vor der legendären Street Fighter-Saga ihren Anfang nimmt. Damals fehlte noch fast gut die Hälfte der Starbesetzung aus den aktuellen "Turbo"-Tagen. Um dennoch auf die stolze Zahl von zehn markanten Pixel-Helden zu kommen, bediente man sich der Sprite-Kollektion vergangener Capcom-Klassiker. Darunter findet Ihr bekannte Namen wie „Guy" und „Sodom", die aus der *Final-Fight*-Serie ausgeliehen wurden. Sexy-Hexi „Rose" wiederum scheint aus der schwungvollen Zeichenfeder der *Darkstalkers*-Verfechter zu stammen, während „Adon" und „Birdie" aus dem weniger erfolgreichen Ur-Street Fighter (kann sich daran eigentlich noch jemand erinnern?) ihr Comeback feiern. Der letzte Neueinsteiger „Nash" ist ein alter Kumpel von „Guile", die sich kurz zuvor bei einem waghalsigen Militäreinsatz im tiefsten Dschungel die ewige Blutsbrüderschaft geschworen haben. Doch auch von der ruhmreichen Super SF 2-Truppe fanden noch einige Haudegen ein freies Fensterplätzchen. Alteingesessene Helden wie „Chun-Li", „Ryu", „Ken" und „Sagat" sind ebenfalls im ungewohnten Teenager-Look wieder mit von der Partie. Außerdem gibt es zwei versteckte Charaktere (M. Bison, bei uns besser bekannt als Vega und Gouki), die mit etwas Glück durch einen Zufallsgenerator im Charakterbildschirm als Spielfigur anwählbar werden. Was Steuerung und die Schlagvielfalt angeht, gibt es keine großen Unterschiede zu den Vorgängerversionen auszumachen. Alle Akteure beherrschen die grundlegenden Martial-Arts-Tricks, wie man sie von allen Capcom-Prüglern neueren Zeit findet: "Counter"-Attacken, "Air-Blocks", einstellbare "Auto-Guard"-Optionen und eine überarbeitete Special-Move-Palette gehören heutzutage bereits zur Standard-Ausstattung. Eine zusätzliche Power-Meter-Leiste im unteren Bildschirmbereich verhilft Euch zu den spektakulären "Super Combo Moves", die mit permanenten Schlagaktionen bis auf drei Level-Stufen angereichert werden kann. Eine Save-Funktion verewigt Eure besten High-Scores auf Memory-Card beziehungsweise dem internen Speicher des *Saturn*. Des weiteren sei noch erwähnt, daß beide Versionen in puncto Grafik, Sound und Optionsvielfalt vollkommen identisch sind. ws

Mit etwas Glück bekommt man per Zufallsauswahl einen versteckten Charakter zu Gesicht



Auch der "Final Fight-Guy" weiß seine Fäuste zu schwingen



Hier seht Ihr einen der besseren Backgrounds, leider bewegt sich (außer der Katze) nicht sehr viel



Gouki (einer der versteckten Fighter) präsentiert seinen Fire-Special



Frauenpower: Chun-Li gibt Rose ein paar schlagfeste Lektionen



„Auch bei Street Fighter Alpha verzichtete Capcom (zum Glück?!) darauf, die Polygon-Fähigkeiten eines Saturns oder Playstation auszureizen. Angesichts der Tatsache, daß es sich hier um eine


Ein Super-Combo-Move: Level 3 in seiner Vollendung

Automatenadaption handelt, wirft dieser Aspekt bei mir keinen großen Unmut auf. Allerdings, wenn man von der comicartigen Verjüngungskur und einer Handvoll neuen Gesichtern absieht, hat sich gegenüber den populären Vorgängern (die mißglückte SF: The Movie-Variante mal übersehen) nicht viel geändert. Gewiß, an der Kampftechnik wurde nochmals gehörig gefeilt: von Counter-Moves, Air-Blocks bis zu imposanten Kettencombos ist alles vorhanden, was das verwöhnte Prüglerherz begehrt. Nun stellt sich die Frage, ist das genug



Ken's knallharter 'Groundsmash' wirbelt mächtig viel Staub auf



Nash (oder Charlie in der PAL-Version) kann wohl seine Familienplanung abschreiben

für eine VG-Traumwertung, wie sie damals SF2: Turbo einstecken konnte? Meiner Meinung nach: Nein! Es fehlt einfach der letzte Kick, der SF: Alpha aus der Masse von gleichwertigen 2D-Prüglern herausragen läßt. Alle "Hard Core"-Fans der Evergreen-Serie bekommen dagegen ein brillant inszeniertes Beat'em-Up im Capcom-typischen Qualitätsstil präsentiert. Nach wie vor verdreschen sich edel animierte Pixel-Sprites mit Fußtritten, Faustschlägen und graziösen Special-Move-Einlagen, die allesamt locker vom Joypad gehen. Nach wie vor schallen deftige Schlaggeräusche und realistische Schmerzensschreie aus den Lautsprechern. Bei der einfallslosen Hintergrundgestaltung jedoch müssen selbst die treuesten Straßenkämpfer-Anhänger die Nase rümpfen. Die Ironie der Geschichte: Wartet die ganze Fangemeinde immer noch auf den offiziellen dritten Teil, schickt Capcom mit Street Fighter: Alpha 2 die Fortsetzung ihres "Zurück in die Vergangenheit"-Trips in die Spielhallen. Doch eines kann man mit Sicherheit prophezeien: Eines Tages werden auch alle Street-Fighter-Recken im Polygon-Outfit durch die Gassen ziehen, ob damit der Kult-Flair verloren geht, werden die treuen Gefolgsleute entscheiden müssen."

System: Playstation, Saturn
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	80%
Musik:	79%
Soundeffekte:	77%



Spielspaß 80%

SEGA SATURN



Da schauen die aufgeblasenen Bettvorleger aber blöd aus der Wäsche



Den Elektro-Schocker-Move haben mehrere Helden auf Lager

Darkstalkers Revenge

Vampire Hunter

Capcoms Veröffentlichungspolitik erscheint für den Videospiel-Konsumenten ziemlich wirr und undurchsichtig: Wartet die Playstation-Gemeinde weiterhin auf die Umsetzung des Erstlingswerkes, dürfen sich Saturn-Besitzer bereits mit dem Nachfolger *Vampire Hunter* vergnügen. Im Gegensatz zu *SF: Alpha* treten bei der *Darkstalkers*-Serie Comic-verwandte Fantasy-Monster gegeneinander an. Die beiden Endgegner des Vorgängers stellen sich gleich zu Beginn als anwählbare Charaktere zur Verfügung. Zudem feiern zwei Neulinge mit den klangvollen Namen 'Donovan Bain' und 'Lei-Lei' ihren glorreichen Einstand. Insgesamt sind damit 14 Spielfiguren im Auswahlbildschirm vorhanden. Mit den üblichen Joypad-Kommandos führt Ihr *SF 2*-ähnliche Special/Combo Move-Variationen aus. Wie bei fast allen neuen Capcom-Beat'em-Ups haben wirkliche Anfänger neben mehreren Geschwindigkeitsstufen wahlweise eine Autoguard-Funktion, die vom Computer aus gesteuert ihr Bestes versucht, die gegnerischen Schläge abzublocken. Und auch an den „Super Special-Balken" haben die Entwickler gedacht. Allerdings befindet er sich nach dem *X-Men*-Vorbild im oberen Bildschirmbereich unter den regulären Energieleisten. *ws*



„Vampire Hunter ist ein weiterer Grund, daß ich mich glücklich schätze, einen Saturn im trauten Heim stehen zu haben. Gewiß, von der spielerischen Qualität sind SF: Alpha und Vampire Hunter fast ebenbürtig, allerdings gibt es viele andere Gründe, warum ich diesem einzigartigen Capcom-Titel klar den Vorzug gebe: Zum einem begeisterte mich das ausgefeilte Charakterdesign im ungewohnten Monster-Look, in dem es endlich mal keine Ryu&Co.-Visagen zu sehen gibt. Und im nicht zu unterschätzenden Bereich der Hintergrundgestaltung kann sich der aktuelle Straßenkämpfer-Teil ebenfalls eine gehörige Scheibe von seiner „In-House-Konkurrenz" abschneiden. Liebevoller, ideenreicher und abwechslungsreicher kann man ein 2D-Beat'em-Up kaum noch gestalten. Ohne Gewissensbisse wage ich Vampire Hunter im Wertungsbereich mit den zwei Top-3D-Prüglern auf der PS gleichzusetzen. Videospieler, die diesem Genre ausnahmslos verfallen sind, dürfen beruhigt zugreifen!"





Die Bilder sprechen für sich: Alle Specials sind gewaltig groß



Farbenfroh, bunt und spektakulär präsentieren sich die Super-Moves

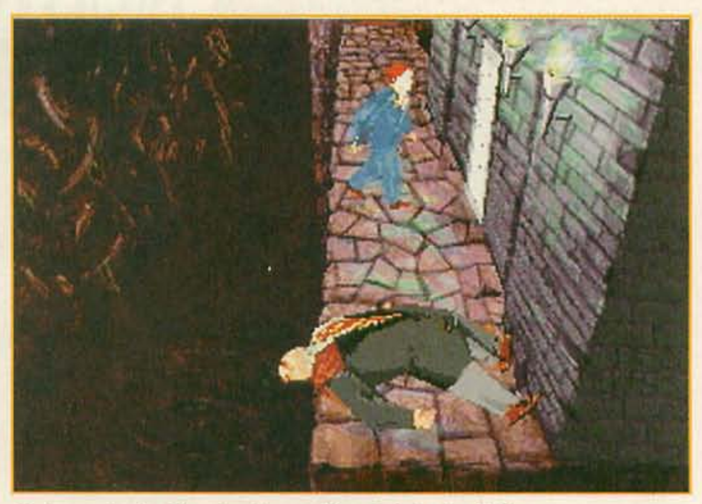
System: Saturn
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom
Testversion: B&B, Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Highscore-Save
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	84%
Musik:	80%
Soundeffekte:	79%



SEGA SATURN


Von allen Seiten schleichen sich schießwütige Zombies heran


Alptraum jedes Hausbesitzers: Eine Leiche im Keller.

Jack is Back

Alone in the Dark 2

Das 3DO hat die erfolgreiche Adventure-Serie gleich im Doppelpack verabreicht bekommen. Nach einer Polygon-Frischkur können jetzt auch Saturn-Jünger auf Geisterjagd gehen (allerdings ist nur ein Teil auf der CD). Wie beim ersten Teil übernehmt Ihr die Rolle des wohlvertrauten Detektivs „E. Camby". Der Anlaß für Eure Nachforschungen, ist diesmal ein ominöser Fall von Kindesentführung. Ein Kollege war den Verbrechern bereits auf der Spur und fand dabei heraus, daß der gemeine Pirat Jack die kleine Grace Sounder gekidnappt hat. Doch kurz bevor er das Mädchen befreien konnte, wurde er geschnappt und feige ermordet. Nun macht Ihr Euch auf den Weg, das abscheuliche Verbrechen aufzuklären. Euer Blickwinkel in die Spielumgebung ist durch festeingestellte Kameras vordefiniert und wird je nach Aufenthaltsort automatisch umgeschaltet. Unterwegs trefft Ihr auf schießwütige Geister, die Euch erst nach gewaltsamen Aktionen (Abknallen oder Verprügeln) in Ruhe lassen. Wie es sich für richtiges Adventure gehört, gilt es, massig viele Rätsel zu lösen und tonnenweise Gegenstände zu finden, ohne die es kein Weiterkommen gibt. *ws*





Das oben ist kein Grafikbug, sondern ein Geist! Links: Euer Detektiv darf sich auch verkleiden.

gut

„Nach anfänglicher Skepsis fand ich doch Gefallen an diesem bereits knapp zwei Jahre alten PC-Spiel. Die 3D-Grafik ist angenehm flott, atmosphärisch gezeichnet, und im Gegensatz zur 3DO-Version konnte ich kein Ruckeln feststellen. Leider entpuppte sich dafür die Steuerung als äußert tückisch und nervend: Durch die verschiedenen festgelegten Kamera-Perspektiven wird das Zielen und Schießen auf anrückende Geisterschergen stellenweise zur reinen Glücksache. Die Puzzels sind ganz nett aber ohne größere Überraschungen: Das Spielprinzip beschränkt sich überwiegend aufs Rumlaufen, Einsammeln, Ausprobieren, Zuhauen oder einfaches Drauflosballern. Auch Musik- und Sound nutzen die speziellen Fähigkeiten des Saturns in keiner Weise aus. Wer Lust hat, sich wegen einer guten Geschichte durch abwechlungsreiche Texture-Szenarios zu kämpfen, dem sei AITD 2 wärmstens ans Herz gelegt."


Wer den Koch ärgert, bekommt es mit seiner Bratpfanne zu tun

System: Saturn
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Infogrames
Testversion: Flying Arts
Spieler: 1 bis 2
Features: Save Funktion
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	73%
Musik:	56%
Soundeffekte:	56%



Spielspaß 67%

MARO ab April in Reutlingen
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

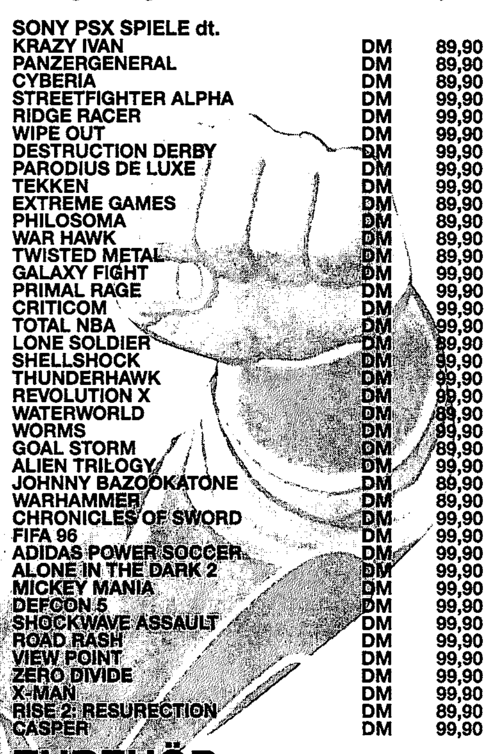
MARO
VIDEOSPIELE

MARO in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756

Ratenkauf von NEO-GEO CD, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.

NEO-GEO CD ROM

Double Speed (neu)	**DM 799,90**
(Inzahlungnahme von Single Speed möglich.)	
Single Speed (neu)	**DM 399,90**
Single Speed (gebraucht)	**DM 249,90**
JOYSTICK	**DM 129,90**
Clubzeitung 3	**DM 10,90**



NEO·GEO CD Spiele

NAM 1975	DM	99,90
SUPER SIDEKICKS	DM	109,90
CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
MAGICIAN LORD	DM	119,90
NINJA COMMANDO	DM	119,90
CROSSED SWORD	DM	99,90
ROBO ARMY	DM	129,90
SENGOKU 2	DM	99,90
TOP HUNTER	DM	129,90
KARNOV'S REVENGE	DM	99,90
WINDJAMMERS	DM	129,90
SUPER SIDEKICKS 3	DM	139,90
DOUBLE DRAGON	DM	139,90
AEROFIGHTERS 3	DM	139,90
WORLD HEROES PERFECT	DM	139,90
PULSTAR	DM	99,90
METAL SLAG	DM	139,90
LEAGUE BOWLING	DM	99,90
SOCCER BRAWL	DM	119,90
RIDING HERO	DM	79,90
ALPHA MISSION II	DM	99,90
BURNING FIGHT	DM	99,90
BASEBALLSTARS 2	DM	119,90
3 COUNT BOUNT	DM	119,90
ART OF FIGHTING 2	DM	119,90
NINJA COMBAT	DM	99,90
BLUES JOURNEY	DM	119,90
GHOST PILOTS	DM	99,90
STREET HOOP	DM	129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	139,90
CROSSED SWORD 2	DM	139,90
KABUKI KLASH	DM	139,90
KING OF FIGHTERS 95	DM	129,90
TOP PLAYERS GOLF	DM	99,90
FOOTBALL FRENZY	DM	99,90
MAHJONG	DM	99,90
BASEBALLSTARS PROF.	DM	59,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM	109,90
GOW CAIZER	DM	129,90
FATAL FURY REAL BOUT	DM	139,90

SONY IMPORT

RESIDENT EVIL US.	DM	119,90
TOSHINDEN 2 JP.	DM	129,90
PROJECT OVERKILL US.	DM	119,90
RIDGE RACER REVOLUTION JP./US.	DM	129,90
GRADIUS DELUXE PACK JP.	DM	149,90
TEKKEN II JP.	DM	149,90
SYNDICATE US.	DM	119,90
CASTLEVANIA US.	DM	119,90
WING COMMANDER 3 US.	DM	119,90
STREET FIGHTER ALPHA US.	DM	119,90
GALAXIAN 3 JP.	DM	149,90
HORNED OWL JP.	DM	199,90
THE HIVE US.	DM	119,90
D & D TOWER OF DOOM US.	DM	129,90

Sony Playstation dt. DM 549,90

SONY PSX SPIELE dt.

KRAZY IVAN	DM	89,90
PANZERGENERAL	DM	89,90
CYBERIA	DM	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	DM	99,90
RIDGE RACER	DM	99,90
WIPE OUT	DM	99,90
DESTRUCTION DERBY	DM	99,90
PARODIUS DE LUXE	DM	99,90
TEKKEN	DM	99,90
EXTREME GAMES	DM	89,90
PHILOSOMA	DM	89,90
WAR HAWK	DM	89,90
TWISTED METAL	DM	89,90
GALAXY FIGHT	DM	99,90
PRIMAL RAGE	DM	99,90
CRITICOM	DM	99,90
TOTAL NBA	DM	99,90
LONE SOLDIER	DM	89,90
SHELLSHOCK	DM	99,90
THUNDERHAWK	DM	99,90
REVOLUTION X	DM	99,90
WATERWORLD	DM	89,90
WORMS	DM	99,90
GOAL STORM	DM	89,90
ALIEN TRILOGY	DM	99,90
JOHNNY BAZOOKATONE	DM	89,90
WARHAMMER	DM	89,90
CHRONICLES OF SWORD	DM	99,90
FIFA 96	DM	99,90
ADIDAS POWER SOCCER	DM	99,90
ALONE IN THE DARK 2	DM	99,90
MICKEY MANIA	DM	99,90
DEFCON 5	DM	99,90
SHOCKWAVE ASSAULT	DM	99,90
ROAD RASH	DM	99,90
VIEW POINT	DM	99,90
ZERO DIVIDE	DM	99,90
X-MAN	DM	99,90
RISE 2: RESURECTION	DM	89,90
CASPER	DM	99,90

ZUBEHÖR

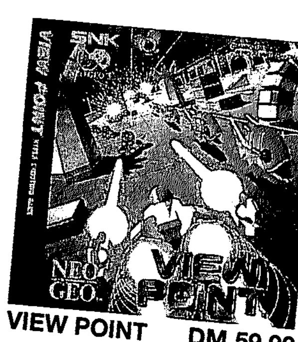
ACTION REPLAY PROF.	DM	99,90
JOYPAD	DM	59,90
MEMORY CARD	DM	49,90

SATURN IMPORT

SEGA RALLY US.	DM	89,90
VIRTUA COP US.	DM	159,90
VIRTUA FIGHTER 2 US.	DM	89,90
X-MEN JP./US.	DM	129,90
GRADIUS DELUXE PACK JP.	DM	129,90
DARIUS GAIDEN JP.	DM	129,90
VICTORY GOAL '96 JP.	DM	129,90
IN THE HUNT JP.	DM	119,90
STREETFIGHTER ALPHA JP.	DM	79,90
CASTLEVANIA US.	DM	119,90
CREATURE SHOCK US.	DM	119,90
DEFCON 5 US.	DM	119,90
WARRIORS OF FATE JP.	DM	129,90
VAMPIR HUNTER JP.	DM	129,90
STREET FIGHTER ALPHA US.	DM	119,90
GUARDIAN HEROES JP.	DM	129,90
PANZER DRAGOON 2 JP.	DM	129,90



SAVAGE REIGN DM 99,90



VIEW POINT DM 59,90



FATAL FURY 3 DM 79,90

Bestellungen ab 2 CD's sind versandkostenfrei!
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

SEGA SATURN dt. DM 599,90

SEGA RALLY dt.	DM	99,90
VIRTUA FIGHTER 2 dt.	DM	99,90
VIRTUA COP dt.	DM	139,90
WEITERE SPIELE AM LAGER!		
UNIVERSAL ADAPTER	DM	39,90

SONDERANGEBOT

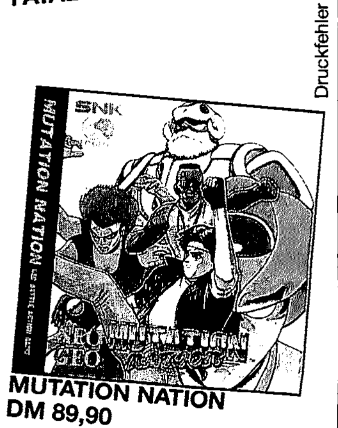
NEO GEO CD:

KING OF FIGHTERS 94	DM	59,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM	69,90
KING OF MONSTERS 2	DM	89,90
SAT. PAL PARODIUS	DM	69,90
PSX US. LOADED	DM	69,90
PSX US. ZERO DIVIDE	DM	69,90
PSX DT. JUP. STRIKE	DM	69,90
SNES EARTHWORM JIM 2 US.	DM	89,90
DT.	DM	89,90

NEO GEO MODULE NEU:

SAMURAI 3	DM	499,90
PULSTAR	DM	599,90
FATAL FURY R. BOUT	DM	599,90
WINDJAMMERS	DM	149,90
SIDEKICKS 1	DM	99,90
BASEBALLSTARS	DM	49,90
SIDEKICKS 3	DM	199,90
SPINMASTER	DM	89,90
WORLD HERO JET	DM	149,90
AGRESSORS OF DARK KOMBAT	DM	199,90

GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER AB DM 50,–



MUTATION NATION DM 89,90

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · **70372 Stuttgart-Cannstatt**

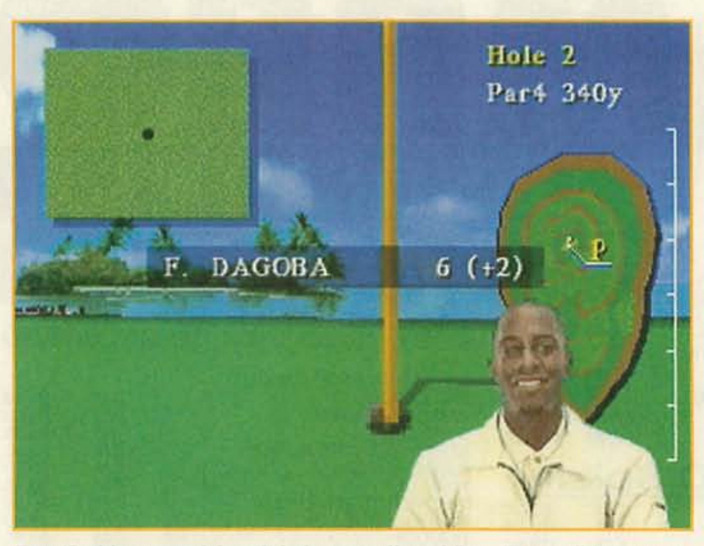
Telefon 07 11/55 77 29 · Fax 07 11/55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00

SEGA SATURN



Uihh, so weit kann Mr. Dagoba also „pinkeln“! Man beachte den Vulkan.



Euer Caddy spart nicht mit Lob, wenn Ihr schöne „Dinger“ hinkriegt



Mit viel Phantasie

Valora Valley Golf

Wenn man vom Teufel spricht, dann lauert er bereits in Robzängs Schublade. So oder ähnlich lautet irgendeine Redensart, die hier wie die Faust aufs Auge paßt. Gerade eben habe ich noch bei *World Cup Golf* die Lizenzgeilheit der Verantwortlichen und die Monotonie des dortigen Kurses beklagt, und schon schneit mit dem "Devil's Open Course" ein teuflisch gutes Gegenstück herein. Das Valora Tal existiert nirgendwo auf dieser Welt, alle 18 Löcher sind auf dem Reißbrett entstanden. So läßt sich auch erklären, daß Ihr mal im Hintergrund auf Windmühlen oder griechische Tempel blickt und am nächsten Loch bereits aufpassen müßt, den Ball nicht in irgendwelchen Lavaseen zu versenken. An anderer Stelle markieren zwei riesige Buddha-Figuren den Eingang zu einer engen Schlucht, durch die Ihr den Ball spielen müßt. Scheinbar holte man sich auch Anleihen beim Minigolf, da zwei Löcher absurde Höhenunterschiede zwischen Tee und Grün aufweisen. Die Optionsvielfalt kann sich ohne weiteres mit der "normaler" Golfsims messen. Ihr habt die Auswahl zwischen Qualifizierungsrunden, Turnier, Stroke-, Skins- oder Match-Play und natürlich einem Übungsmodus, bei dem jedes Loch angewählt werden kann. Die "Cart View"-Option ermöglicht es außerdem, bei jedem Loch frei mit der Kamera im ganzen Gelände rumzuzoomen. Bis zu zehn "Miracle Shots", (Holes in One und Double Eagles), können dauerhaft abgespeichert werden. Wenn Ihr einen Ball mit maximaler Stärke abschlagt, lassen sich je nach Schläger vier unterschiedliche "Hyper-Shots" auslösen. Der Ball kann dann zum Beispiel durch Bäume hindurchfliegen oder läßt sich auch im Flug noch nach links oder rechts steuern. *ds*

Einzig die Zuschauer sind ein kleiner grafischer Schwachpunkt. Obwohl hübsch anzusehen, wiederholen sich die gleichen Gesichter bei jedem Loch (siehe Bild ganz rechts)



Jedes einzelne Loch für sich ist fast schon ein kleiner Nationalpark

„Golf in einer solchen Fantasy-Landschaft zu spielen, ist sicherlich Geschmackssache. Läßt man aber mal die "unseriösen" Spezialschüsse außer acht, dann erwirbt man durch den Kauf dieser CD ein ausgefeiltes Spiel, sowohl hinsichtlich der Optionsvielfalt als auch im Blick auf die Benutzerfreundlichkeit. Das Raster am Grün wurde vorbildlich gestaltet. Euer Spieler ist hier sogar durchsichtig, damit er nicht, wie nur allzuoft, die Sicht auf das Loch versperrt. Der eine einsame Kurs drückt zwar etwas aufs Preis-Leistungsverhältnis (daher auch kein Prädikat). Da jedes einzelne Loch schon fast eine eigene Welt in sich darstellt, ist hier trotzdem viel Langzeitspielspaß garantiert. Sogar die Vielzahl der Musikstücke (wenn auch teils im Karnevalstil gehalten) ist außergewöhnlich. Ich find´ Valora klasse!“

System: Saturn
Spieletyp: Golfsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Vic Tokai
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 4 (abwechselnd)
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	78%
Musik:	70%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 74%



O.I.T.

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Saturn

Artikel	Preis
Saturn ohne Spiel	589.90
Action Replay Pro	89.90
Alone In The Dark 2	99.90
Advanced Military Commander 2	99.90
Amok US	99.90
Bomberman (April) jap	99.90
Clockwork Knight 2 dt /jap	69.90/49.90
Cyberia	79.90
D's Dinner	89.90
Darius Gaiden jap	79.90
Darkstalkers 2 (Vampire Hunter) jap	109.90
Daytona USA dt	89.90
Descent	89.90
F1 Live Information	89.90
Fatal Fury 3 jap	129.90
FIFA Soccer 96	84.90
Galaxy Fight jap	79.90
Galactic Attack	79.90
Gex	89.90
Ghen War us	99.90
Guardian Heroes	99.90
Gunbird jap	99.90
Hang On 95	84.90
In The Hunt jap	99.90
Jonny Bazooka Toone	79.90
High Velocity us	89.90
King Of Fighters jap	119.90
Magic Carpet	89.90
Mystaria	89.90
NBA Jam T.E.	79.90
Panzer Dragoon dt	89.90
Panzer Dragoon 2 jap	99.90
Parodius Deluxe dt	69.90
Primal Rage	84.90
Rayman	79.90
Revolution X	79.90
Romance IV us	119.90
Scorcher us	99.90
Sega Rally dt	99.90
Shanghai	69.90
Shellshock	89.90
Sim City 2000	89.90
Skeleton Warriors us	99.90
Sonic Wings jap	109.90
Solar Eclipse	89.90
Steam Gear Mash jap	59.90
Street Fighter Alpha	99.90
The Horde us	89.90
Thunderhawk 2	89.90
Toshinden Remix	99.90
True Pinball jap	109.90
Virtua Cop inkl. Gun	129.90
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Racing	69.90
WWF Wrestlemania	79.90
Wing Arms	89.90
Wing Commander III	89.90
Worms	89.90
X-Men	99.90
Joypad	39.90
Virtua Stick	89.90
Lenkrad	109.90
Memory Card 8MB	89.90
RGB-Kabel	29.90
Konverter für Importspiele	49.90
Sechs-Button-Pad Dauerfeuer	29.90

PlayStation

Artikel	Preis
PlayStation	499.90
Diverse japanische Spiele	ab 59.90
Adidas Power Soccer (April)	99.90
Alien Trilogy	89.90
Alone In The Dark 2	89.90
Cronicles Of The Sword	99.90
Darkstalkers jap	139.90
DiscWorld dt (dt. Texte)	94.90
FIFA Soccer 96	89.90
Galaxian 3 jap	129.90
Johnny Bazookatone	79.90
Kileak The Blood 2 jap	139.90
Loaded	89.90
Lone Soldier	89.90
Magic Carpet	89.90
Mickey's Wild Adventure	89.90
Motor Toon GP 2 jap	129.90
Myst	89.90
NBA In The Zone	94.90
NHL Face Off	89.90
Panzer General	89.90
Philosoma	89.90
Po'ed	89.90
Primal Rage	89.90
Ran Soccer	89.90
Revolution X	89.90
Resident Evil jap 25.3. (Biohazard)	139.90
Return Fire	89.90
Ridge Racer dt	89.90
Ridge Racer Revolution dt	94.90
Tekken dt	99.90
Tekken 2 jap (1. April)	139.90
The Need For Speed	89.90
Thunderhawk 2	89.90
Toshinden 2	94.90
Total NBA 96	99.90
Raiden Project dt/jap	89.90/79.90
Rayman dt	89.90
Shellshock dt	89.90
Shockwave Assault us	89.90
Starblade Alpha dt	89.90
Street Fighter Alpha	99.90
X-Com	89.90
Memory Card	49.00
Viewpoint	89.90
Warhawk dt/us	89.90/69.90
wipEout	94.90
Wing Commander III	89.90
Worms	89.90
Zero Devide	89.90
Joypad	54.00
Namco neGcon Joypad	89.90
Mad Catz (Lenkrad mit Pedalen)	139.90
Joyboard	119.90
Programmierbares Joypad	89.90
RGB-Kabel	49.90

3DO

Artikel	Preis
Panasonic FZ-10 PAL + 3 Spiele	549.90
Flightstick Pro	149.90
Alone In The Dark 2	89.90
Captain Quazar	89.90
Cyberia	89.90
Cyber Dillo	89.90
D's Dinner	89.90
Death Keep	89.90
Dragons Lore	89.90
Dual Adapter für 2 SNES-Pads	49.90
Foes Of Ali	89.90
Gex	89.90
Killing Time	89.90
Need For Speed	89.90
PGA Tour '96	89.90
Phoenix 3	89.90
Po'ed	89.90
Primal Rage	89.90
Return Fire 2	59.90
Road Rash	89.90
Shockwave 2	89.90
Slam'n'Jam '95	79.90
Space Hulk	89.90
Star Fighter	89.90
Syndicate	39.90
Sword Of Sorcery	99.90
Wing Commander III	89.90

Jaguar

Artikel	Preis
Jaguar + Cybermorph	279.00
Jaguar CD-ROM + 3 Spiele	289.90
Jaguar CD-Spiele	ab 99.90
Defender 2000	99.90
Diverse Jag-Spiele	ab 59.90
Atari Karts	99.90
Alien Vs. Predator	99.90
Fever Pitch Soccer	99.90
Fight For Live	99.90
I-War	99.90
Iron Soldier	79.90
Iron Soldier 2 CD	99.90
Memory Tracks	69.90
Missle Command	79.90
Ruiner Pinball	99.90
Super Cross	99.90
Ultra Vortex	99.90
Rayman	99.90

Super Nintendo

Artikel	Preis
Action Replay Pro Mark 3	89.90
International Superstar Soccer 2	109.90
Super Bomberman 3 dt	89.90
Boogerman dt	89.90
Civilisation	129.90
Cutthroat Island	109.90
Donkey Kong Country 2 dt	119.90
Earthworm Jim 2	99.90
FIFA Soccer 96	99.90
Final Fight 3	109.90
Pinocchio	119.90
Nigel Mansell	99.90
NHL 96	99.90
NBA Live 96	99.90
Madden 96	99.90
Micro Machines 2	89.90
PGA Tour Golf 96	109.90
PTO 2 us	129.90
Revolution X	89.90
Toy Story	109.90
Asterix & Obelix dt	119.90
Yoshi's Island dt	109.90

SNES Rollenspiele

Artikel	Preis
Robotrek	89.90
Big Sky Trooper us	99.90
Brainlord	89.90
Breath Of Fire 2 dt	109.90
Lord Of Darkness	89.90
Dragon View	89.90
Earthbound	129.90
Eye Of The Beholder	89.90
Final Fantasy III us	139.90
Final Fantasy III Hint Book	49.90
King Arthur	99.90
Lufia	89.90
Romance VI us	129.90
Secret Of Evermore dt	109.90
Super Mario RPG	189.90
Chrono Trigger us	129.90
Chrono Trigger Hint Book	39.90
Illusion Of Time dt	99.90

Mega Drive

Artikel	Preis
Action Replay Pro 2	89.90
Sechs-Button-Pad	29.90
Comix Zone dt	69.90
Desert Strike	49.90
Dune 2	119.90
Earthworm Jim 2	89.90
FIFA Soccer 96	89.90
International Superstar Soccer	89.90
J. League Soccer 2 jap	49.90
Light Crusader dt. Texte	114.90
Lotus 2	49.90
Micro Machines 96	89.90
Nigel Mansell dt	89.90
NBA Live 96	89.90
NHL 96 dt	89.90
Madden NFL 95/96	29.90/89.90
PGA Tour 96	89.90
Phantasy Star IV dt	109.90
Pete Sampras '96	89.90
Psycho Pinball	89.90
Shadowrun	89.90
Story Of Thor	109.90
Super Skidmarks	79.90
Theme Park	94.90
Toy Story	99.90
Vectorman DT	69.90
Wayne Gretzky Hockey	59.90
Worms	89.90

Mega CD

Artikel	Preis
Grundgerät dt + Thunderhawk	209.90
CDX Pro	59.90
Eternal Champions dt	89.90
Fatal Fury Special dt	79.90
Lunar Eternal Blue	99.90
Lunar Hint Book	44.90
Samurai Shodown dt	79.90
Shining Force dt	79.90
Thunderhawk	49.90
Tomcat Alley	49.90

32X

Artikel	Preis
Chaotix dt	99.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	79.90
FIFA Soccer 96	89.90
Metal Head	109.90
NBA Jam dt	39.90
Stellar Assault	99.90
T-Mek	99.90
Virtua Fighter dt	99.90
WWF Raw	39.90
Motherbase	99.90

Neo Geo CD

Artikel	Preis
Pulstar	99.90
Samurai Shodown 3	109.90

Zeitschriften

Artikel	Preis
Saturn Fan jap	25.00
Edge	17.00
Game Fan	17.00
PlayStation + CD engl.	25.00
Saturn Mag + CD engl.	25.00

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00
Ladenpreise können variieren!
Händler sind willkommen!
Fax: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.



SUPER NINTENDO


Woodys Erzrivale Buzz Lightyear taucht des öfteren als Gegner auf


Hier müßt Ihr Buzz mit einem Spielzeugauto aus dem Weg räumen

Spielzeugschlacht

Toy Story

Termingerecht zum Kinostart in Deutschland ist das Spiel zum Disney-Film *Toy Story* erschienen. Und wieder ist es ein Jump'n Run. Diesmal heißt unser Held Woody und ist das Lieblingsspielzeug von Andy, einem kleinen Jungen. Durch insgesamt 18 Level, die natürlich allesamt dem Kinofilm nachempfunden sind, geht die Reise, auf der Ihr mit einem Lasso in der Hand allerlei Hindernisse und Gegner beseitigen bzw. für kurze Zeit kampfunfähig schlagen müßt. Die Grafik wurde genauso wie bei *Donkey Kong Country* durch Komprimierung von gerenderten Sequenzen in das 32- MBit-Modul gepackt. Entsprechend plastisch und detailliert wirken somit die Sprite-Figuren. Bedingt durch die Story im Film (näheres siehe Filmkasten) spielt sich das Abenteuer vornehmlich in Andys Kinderzimmer ab. In jedem Level sind unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen. So dürft Ihr mit Eurem Spielzeug-Rivalen Buzz Lightyear quer durch die Stage um die Wette springen oder ein ferngesteuertes Spielzeugauto durch das Kinderzimmer lenken. In den meisten Stages jedoch müssen puzzleartige Aufgaben gelöst werden, die zu Beginn einer jeden Stage genau erläutert werden. Zudem gibt es Originalszenen aus dem Film als Standbildgrafik. *tet*



geht so

„Es gehört nun beinahe zur Tradition, daß zu jedem neuen (und mittlerweile auch älteren) Disney-Film ein Spiel herausgebracht wird. Der neueste Kinofilm Toy Story wirkt, anders als bei Pocahontas beispielsweise (ein Spiel soll bald folgen), auch auf die Jüngsten sehr ansprechend. Dem entsprechend wurde das Spielprinzip und der Schwierigkeitsgrad an ein niedrigeres Niveau angepaßt. Komplexe Stages gibt es nicht, es existieren nur wenige Moves, und die Story wird Anhand von Zwischensequenzen und Texten genau beschrieben, so daß für Fans des Films eine Anschaffung allein schon wegen der liebevollen Grafik (mal abgesehen von den teilweise tristen Hintergründen wie die blaue Wandtapete) lohnenswert ist. Wer jedoch ein anspruchsvolles und einfallsreiches Jump'n Run erwartet, wird hier jäh enttäuscht. Leider erreicht Toy Story spielerisch nicht annähernd die Klasse von beispielsweise „Aladdin" oder „Das Dschungelbuch".“


Die Sprites sind liebevoll gezeichnet, manche Hintergründe leider nicht

Puzzleartige Kombinationsaufgaben sind mit ein bißchen Kopfarbeit schnell gelöst

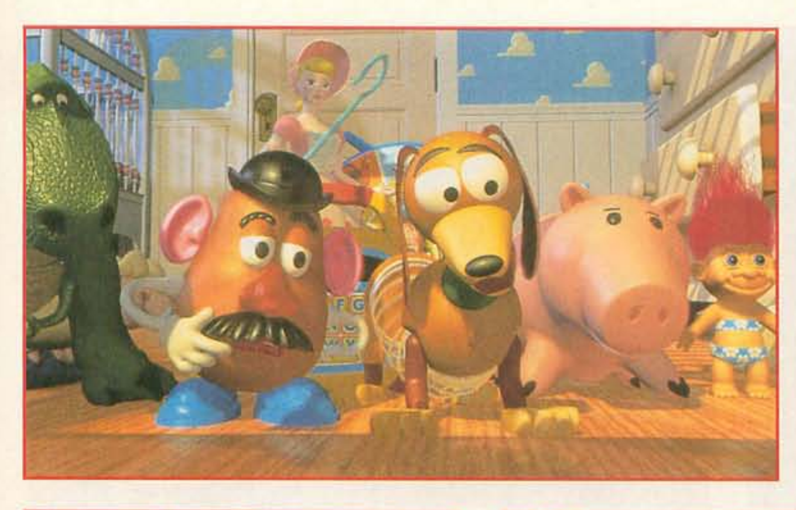

Der coole Space-Ranger Buzz Lightyear macht mit allerlei technischen Gimmicks Woody das Spielzeugleben schwer

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 32
Hersteller: Nintendo/Disney
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	70%
Musik:	62%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß 68%





Der Held Woody (oben) und seine Spielzeugfreunde Mr. Potato Head, Slinky und Specky das Sparschwein (links)



Der Neuankömmling aus dem Weltall sorgt bei unseren Freunden für Kopfzerbrechen

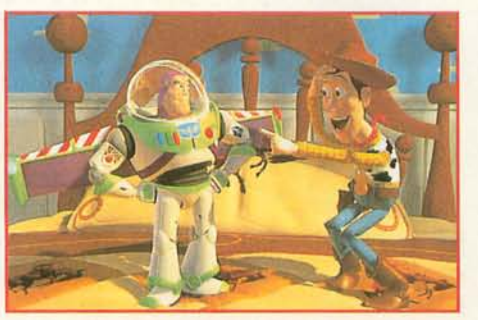


Kleine Verschnaufpause: auch Spielzeuge müssen in ihrer Freizeit spielen



Mr. Potato Head ist ein Kartoffelmännchen, das sich in seine Einzelteile zerlegen läßt

Die beiden Spielzeugfiguren können sich zunächst überhaupt nicht leiden. Woody möchte den selbstbewußten Weltraumhelden am liebsten zum Mond hinaufschießen.





Im Verlauf der Handlung jedoch lernen sich beide besser kennen und empfinden sogar Sympathie für einander; ganz im Stil eines amerikanischen „Buddy"-Films

Toy Story – Der Film

Die Story

In Andys Kinderzimmer herrscht ein buntes Treiben, denn immer, wenn er nicht da ist, erwachen seine Spielzeuge zum Leben. Ihr Anführer, die Cowboy-Puppe Woody, wacht über Recht und Ordnung in dem kleinen Spielzeugreich. Alles ändert sich schlagartig, als Andy zu seinem Geburtstag als Geschenk die supercoole Space-Ranger-Actionfigur Buzz Lightyear bekommt. Der Neuankömmling nimmt nun anstelle von Woody den Platz des Lieblingsspielzeugs ein. Ein harter Rivalitätskampf entfacht...

Die Macher

Die ersten Gehversuche mit Computeranimation machte Disney schon 1981 mit dem Film *Tron*. Damals verwendete man rohe Gittermodelle, die dann Bild für Bild mühselig von Hand nachcoloriert werden mußten. Einer der Beteiligten Animationszeichner von damals, John Lassiter, wechselte später zu den 1986 gegründeten Comupergrafikatelier Pixar Studios, wo unter seiner Regie nun der weltweit erste abendfüllende Computertrickfilm *Toy Story* entstand. 150 Silicon-Graphics-Rechner waren mehr als vier Jahre lang ununterbrochen im Einsatz, um die Grafik für den 77 minütigen Schinken aufzubauen und zu animieren. Um zu verhindern, daß die Grafik starr und kalt wirkt, wurden in jede der 76 Filmfiguren mehrere sogenannte digitale Animationskontrollen eingebaut, die z.B. die Mimik in Echtzeit steuern können. Der Held Woody erhielt mehr als 700 dieser Kontrollfunktionen, 212 davon allein für das Gesicht. Aber damit war es noch nicht genug. Für die Produktion wurden zudem verschiedene Akademiker herangezogen, die zunächst das Umfeld erschaffen mußten. Beispielsweise wurde einer Computerwissenschaftlerin, die auf digitale Pflanzenkunde spezialisiert war, damit beauftragt, einen kompletten biologisch funktionierenden Garten auf dem Computer zu „züchten". Vom einzelnen Grashalm, bis hin zu den insgesamt 1,2 Mio. Blättern an den Bäumen eines Stadtviertels, mußte jedes Detail stimmen. Doch der Aufwand scheint sich gelohnt zu haben. Schon jetzt zählt *Toy Story* zu den erfolgreichsten Filmen überhaupt. Wer dieses grafische und "schauspielerische" Meisterstück auf Leinwand noch nicht gesehen hat, kann es nachholen. Der Film läuft ab dem 28. März in den deutschen Kinos.

SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE



Drück mich! Den Trick hat der Dicke wohl bei Zangief gelernt...



Der Kettenschwinger gehört zu den richtig fiesen Feinden

Halsabschneiderei

Cutthroat Island

Das Spiel zum Piratenfilm kommt (wie zu vielen anderen Filmen auch) von Acclaim. Es handelt sich um ein Action-Spiel, bei dem Ihr anwählt, ob Ihr Euch mehr per Faustkampf durchs Leben schlagt oder mit schneller Klinge Eure Feinde aus dem Weg schafft. Außerdem steht Euch frei, ob Ihr die Piratenbraut Morgan oder den Helden Shaw steuert. Das Grey Team hat eine dicke Prise *Final Fight* mit Jump'n'Run-Anforderungen gemischt und sogar etliche Bonusräume versteckt, in denen Ihr Euch mit Lebensenergie und Zusatzleben versorgt. Dazu sind im Spiel fünf Schatztruhen versteckt. Wer sie alle findet, darf an einem Wettbewerb teilnehmen und kann eine Reise nach Las Vegas gewinnen. Die kämperischen Aktionen wählt Ihr im Spiel per Tastendruck aus, wobei etliche Einlagen aus der gegebenen Situation heraus entstehen. Öfter findet Ihr auch Zusatzwaffen wie ein Messer, Bomben oder einen zweiten Säbel. Die Mega-Drive-Version unterstützt übrigens das Sech-Knopf-Joypad. *js*







Nach Kutschenfahrt und Dschungelkampf kommt Ihr dem Schatz näher. Links: Die MD-Version

hilfe

„Was Acclaim hier abzieht, ist wirklich Halsabschneiderei. Cutthroat Island ist so schlecht, daß nicht einmal die nette Idee mit dem Wettbewerb zur Motivationssteigerung ausreicht. Die Animationen sind lausig, die Steuerung hakelig und unpräzise, die Kollisionsabfragen generell gegen Euch und der Schwierigkeitsgrad jenseits der "Unfair-Grenze". Bei einer so miesen Machart wundert es mich nicht einmal, daß sowohl auf Paßwörter als auch auf Continues verzichtet wurde. Eigentlich kann ich nur drei gute Haare an Cutthroat Island lassen: Das Spiel ist einigermaßen abwechslungsreich, hat einige grafisch schöne Level und die Musik geht sogar als "gut" durch. Vom Spielerischen her ist das Teil leider komplett durchgefallen. Die Level-Sublevel-Aufteilung ist konfus, die Feinde wenig einfallsreich, und selbst die eingefleischtesten Prügel-Freaks sowie Fans des Films werden sich schnell enttäuscht abwenden. "Grey Team", ein Name, den man sich merken sollte (vorsichtshalber). Der Film ist Geschmackssache, dieses schlechte Spiel eindeutig nicht...“



Den beiden Bösewichten sollt Ihr das Gold abjagen (Mega Drive)

System: SN/MD
Spieletyp: Action-Geschicklichkeitsspiel
Megabit: 16
Hersteller: Grey Team/Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 8 bis 9
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	62%
Musik:	67%
Soundeffekte:	26%

Spielspaß 28%

SUPER NINTENDO

Straßen-Klopper

Final Fight 3

Da sind sie wieder! Capcom schickt seinen *Final Fight*-Schlägertrupp in die dritte Runde. Neben den Altstars 'Haggar' und 'Guy' präsentieren sich zwei neue Gesichter im Auswahlbildschirm, ansonsten hat sich nicht viel geändert: Finstere Raufbolde mit Verbrechervisagen und viele andere "nette" Leute tummeln sich auf dem Asphalt. Mit den prügelspielüblichen Sprüngen, Hieben und Tritten gebt Ihr den zahlreichen Angreifern Saures, die meistens versuchen, Euch von zwei Seiten in die Zange zu nehmen. Für jeden besiegten Gegner erntet Ihr Punkte und füllt gleichzeitig eine zusätzliche Power-Meter-Leiste auf, mit der sich knochenbrecherische Super-Combos ausführen lassen. Geht beim Gerangel ein Gegenstand zu Bruch, taucht oft ein glitzerndes Extra auf. Neben Bonuspunkten, Zusatzenergie und Bonusleben winken nützliche Schlagwaffen. *ws*



Haggar hat zahlreiche Special Moves gelernt



In den Gassen trefft Ihr auf altbekannte Gaunertrupps



„Ein wenig dreist ist es schon, was Capcom sich hier leistet. Im Grunde wird das altbekannte Final Fight-Spielprinzip mit den üblichen Modifikationen geboten, und damit auch der Dreier-Zusatz gerechtfertigt ist, gibt es gleich zwei neue Helden zu bewundern. Ansonsten kann an der technischen Präsentation des Spiels nicht viel ausgesetzt werden: Die zahlreichen Level bieten eine Fülle an abwechlungsreichen Gegnern, die man dank einfacher, aber vielseitiger Steuerung auf elegante Weise vertrimmen kann. Am positivsten überraschte mich die automatische Zwei-Spieler-Option, in der Ihr mit einem computergesteuerten Partner durch die Straßen ziehen könnt. Da verzeiht man auch mal ein etwas ruckliges Scrolling während des Kampfgetümmels."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Beat'em-Up
Megabit: 24
Hersteller: Capcom
Testversion: Laguna
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	75%
Musik:	71%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 76%



Die üblichen BoF-Fortbewegungsmittel in Aktion



Kämpfe werden grundsätzlich aus der Iso-Perspektive ausgefochten

Feuer und Flamme

Breath of Fire 2

Capcom agiert zum zweiten Mal erfolgreich auf ungewohntem Gefilde. Mit seinem Rollenspiel *Breath of Fire 2* konnten es Ende '94 in Japan wieder einmal die Charts stürmen. Nun hat sich die deutsche Vertriebsfirma Laguna die Rechte zu diesem 20-MBit-Spektakel gesichert. Aber aufgepaßt! Wenn Ihr Euch an diesen Schinken heranwagen wollt, müßt Ihr einigermaßen die englische Sprache beherrschen. Das einzig deutsche an der deutschen PAL-Fassung von *Breath of Fire 2* ist die Anleitung. Im eigentlichen Spiel spricht man nach wie vor Englisch. Wer jedoch schon einmal das Vergnügen hatte, den ersten Teil (JAP bzw. US-Version) zu spielen, wird keine nennenswerten Probleme dabei haben. Menüführung und Steuerung entsprechen, abgesehen von einigen Feinheiten, exakt der des Vorgängers. So trabt Eure Truppe grundsätzlich durch eine *Breath of Fire*-typische Fantasielandschaft, wobei die Reise durch Kämpfe mit Monstern unterbrochen wird. Dabei schaltet die Ansicht von der Vogel- in eine isometrische Kameraperspektive. Jetzt beginnt der Schlagabtausch mit den Gegnern, wobei Ihr zunächst nur mit konventionellen Waffen hantieren könnt. Im Laufe des Spiels lernen alle acht verfügbaren Charaktere diverse Zaubersprüche (Euer Held kann sich auch diesmal in verschiedene Drachenarten verwandeln), die Ihr dann per Magic-Leiste auswählen und einsetzen könnt. Wer bei dem Schlagabtausch als erster zuschlagen darf, hängt größtenteils von den Parameterwerten, insbesondere von der Schnelligkeit der einzelnen Charaktere ab, die sich je nach Erfahrungslevel, Ausrüstung und den einverleibten Schamanen unterscheiden. Letztere sind übrigens spezielle Kampfgefährten, die sich in die Körper Eurer Charaktere (ausgenommen ist jedoch Euer Held) einnisten, und ihnen spezielle Kräfte von Feuer, Wasser, Luft, Erde, Teufel und Engeln verleihen können. Sie streunen vornehmlich in Städten und Dungeons herum, wo sie aufgelesen werden müssen. Danach könnt Ihr sie in Township, Eurer Heimatstadt, durch eine spezielle Maschinerie mit Euren Truppenmitgliedern verschmelzen lassen. Dabei gibt es eine Vielzahl von Kombinationsmöglichkeiten, da jede Charaktere mit bis zu zwei Schamanen zugleich vermischt werden kann. Es gibt jedoch auch "unverträgliche" Kombinationen, abhängig natürlich auch davon, welche Charaktere verändert werden soll. Beispielsweise können der Wasser- und der Feuerschamane in der Regel nicht miteinander kombiniert werden (einleuchtend, oder?). Genausowenig vertragen sich der Froschmensch Jean (Zugehörigkeit: Wasser) und der Feuerschamane. Ist schließlich eine optimale Mixtur erreicht, ändert der Betreffende sogar gänzlich sein äußeres Erscheinungsbild (vom Baummenschen Spar existieren sogar zwei unterschiedliche Varianten), ganz zu schweigen von den besseren Parameterwerten und den aufgepowerten Special Moves. *tet*





Das Abenteuer beginnt in der Kindheit unseres Helden



Rechts seht Ihr die Stadt Gate (der hell markierte Punkt), den Ausgangspunkt der Weltreise

Hier einige Transformationsbeispiele von Euren Kämpfern. Durch bestimmte Kombinationen mit Schamanen verändern sie sogar ihr Äußeres.



Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 34

SUPER NINTENDO:

Titel	Preis	
Addams Family Values (dt. Texte)	79,95	DV
Acro the Acrobat 2	59,95	DV
Asterix & Obelix	119,95	PV
Batman Forever	99,95	PV
Big Hort Baseball	59,95	DV
Brainlord	69,95	US
Breath of Fire II	129,95	US
Chrono Trigger	139,95	US
Circus Mistery	99,95	DV
Civilisation	129,95	US
Cutthroat Island	119,95	DV
Das Dschungelbuch	59,95	DV
Demolition Man	109,95	PV
Donkey Kong Country 2	129,95	DV
Dragon View	89,95	US
Earthbound	119,95	US
Earthworm Jim 2	119,95	DV
Eye of the Beholder	69,95	US
FIFA Soccer 96	119,95	DV
Final Fantasy III	139,95	US
Ghoul Patrol	49,95	PV
Hagane	59,95	PV
Illusion of Time	109,95	DV
Indiana Jones	59,95	DV
Int. Superstar Soccer Deluxe	129,95	DV
Jungle Strike	89,95	DV
King Arthur	129,95	US
Kirby's Dream Course	89,95	DV
Kirby's Ghost Trap	89,95	DV
Lord of Darkness	89,95	US
Madden 96	119,95	DV
Mario Basler Fever Pitch Soccer	109,95	DV
Mega Man 7	119,95	US
NBA Give'n Go	129,95	DV
NBA Live 96	119,95	DV
NHL 96	99,95	DV
Pinball Dreams	79,95	DV
Power Rangers Fightimg	129,95	DV
Primal Rage	119,95	DV
Puzzle Bobble	69,95	DV
Robotrek	79,95	US
Romance of the 3 Kingdoms IV	139,95	US
Secret of Evermore	109,95	DV
Secret of the Stars	119,95	US
Shadowrun	99,95	DV
Sim City	89,95	DV
Soulblazer (dt. Texte)	119,95	DV
Super Bombermann 2	49,95	DV
Super Bombermann 3	109,95	DV
Super Mario Allstars	69,95	DV
Super Mario Kart	69,95	DV
Super Mario 2: Yoshi's Island	109,95	DV
Super Protector	49,95	DV
Super Turrican 2	99,95	DV
Tecmo Super Baseball	99,95	US
Tetris & Dr. Mario	89,95	DV
Tetris 2	109,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Tim in Tibet	119,95	DV
UN Squadron	49,95	DV
Unirally	109,95	DV
Urban Strike	89,95	DV
Weapon Lord	109,95	DV
Wild Guns	119,95	DV
Wizardry V	79,95	US
World Masters Golf	109,95	DV
Zero the Kamikaze Sauirrel	59,95	DV
Zoop	99,95	US

MEGA DRIVE:

Titel	Preis	
Batman Forever	99,95	PV
Comix Zone	119,95	DV
Demolition Man	99,95	DV
Die Schlümpfe	109,95	DV
Donald in Maui Mallard	119,95	DV
Dune II	109,95	DV
Earthworm Jim 2	99,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Garfield	119,95	DV
Gargolyles	119,95	US
Light Crusader (dt. Texte)	119,95	DV
Mario Basler Fever Pitch Soccer	109,95	DV
Marsupilami	99,95	DV
Mega Man – Wily Wars	119,95	DV
Micro Machines 96	99,95	DV
NBA Live 96	99,95	DV
NHL 96	99,95	DV
Pac Panic	69,95	DV
Pete Sampras Tennis 96	109,95	DV
Phantasy Star IV	129,95	DV
Psycho Pinball	89,95	DV
Shadowrun	69,95	US
Spirou	109,95	DV
Story of Thor	119,95	DV
Super Skidmarks	99,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Vectorman	99,95	PV
X-Men 2	99,95	DV

ATARI JAGUAR:

Titel	Preis
Alien vs Predator	109,95
Defender 2000	119,95
Flashback	109,95
Iron Soldier	109,95
NBA Jam T.E.	119,95
Pitfall	119,95
Power Drive Rally	109,95
Rayman	119,95
Ruiner Pinball	109,95
Super Burn Out	109,95
Ultra Vortex	119,95

SEGA SATURN:

Titel	Preis	
Sega Saturn Konsole (ohne Sp.)	619,95	DV
Bug!	99,95	DV
Galactic Attack	99,95	
Glockwork Knight 2	99,95	DV
Digital Pinball	99,95	DV
FIFA Soccer 96	99,95	DV
Hang On GP 96	99,95	DV
Hang On GP 96	89,95	US
Hebereke's Popoito	89,95	DV
Hi-Octane	89,95	DV
Johnny Bazookatone	84,95	DV
Mansion of Hidden Souls	109,95	DV
Myst	89,95	DV
Mystaria	99,95	DV
NBA Jam T. E.	89,95	DV
NHL All Star Hockey	99,95	DV
Pebble Beach Golf	99,95	DV
Parodius Deluxe	89,95	
Pebble Beach Golf	89,95	
Rayman	89,95	DV
Robotica	89,95	DV
Sega Rally	89,95	DV
Shellshock	99,95	DV
Shinobi X	99,95	DV
Sim City 2000	99,95	DV
Theme Park	99,95	DV
Thunderhawk	89,95	DV
Victory Boxing	89,95	DV
Virtua Fighter Remix	69,95	DV
Virtua Fighter 2	99,95	DV
Virtua Racing	89,95	
Virtual Hydhide	89,95	DV
Wing Arms	89,95	DV
World Cup Golf	89,95	DV
World Series Baseball	89,95	DV
Worms	89,95	DV

SEGA SATURN IMPORT:

Titel	Preis	
Alone in the Dark 2	119,95	JP
Corpse Killer	99,95	US
Creature Shock	129,95	JP
Darkstalkers Revenge	129,95	JP
F1 – Live Information	119,95	JP
Galaxy Fight	119,95	JP
Layer Section (Ray Force)	119,95	JP
Minnesota Fats Pool Legend	119,95	US
Street Fighter Zero	119,95	JP
Toh Shin Den „S"	119,95	JP
Virtua Racing	109,95	US
World Advanced Military Comm.	149,95	JP

SONY PLAYSTATION:

Titel	Preis	
Sony Playstation Konsole	569,95	DV
3D Lemmings	59,95	DV
Alien Trilogy	99,95	DV
Air Combat	89,95	DV
Assault Riggs	89,95	DV
Battle Arena Toshinden	89,95	DV
Casper	99,95	DV
Cyber Sled	89,95	DV
Defcon 5	89,95	DV
Destruction Derby	99,95	DV
Discworld	89,95	DV
Extreme Games	89,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Johnny Bazookatone	84,95	DV
Jumping Flash	89,95	DV
Hi-Octane	89,95	DV
Kileak – the Blood	89,95	DV
Madden 96	89,95	DV
NBA Jam T.E.	89,95	DV
NFL Quaterback Club 96	89,95	DV
Novastorm	89,95	DV
PGA Tour Golf 96	89,95	DV
Philosoma	89,95	DV
Raiden Project	89,95	DV
Rapid Reload	89,95	DV
Revolution X	89,95	DV
Ridge Racer	99,95	DV
Road Rash	89,95	DV
Shellshock	89,95	DV
Shock Wave	89,95	DV
Starblade Alpha	89,95	DV
Striker 96	89,95	DV
Tekken	109,95	DV
Theme Park	89,95	DV
Thunderhawk	89,95	DV
Total Eclipse	89,95	DV
Twisted Metal	89,95	DV
Viewpoint	89,95	DV
Warhawk	89,95	DV
Wing Commander III	99,95	DV
WipEout	99,95	DV
World Cup Golf	83,95	DV
WWF: The Arcade Game	89,95	DV
X-Com: UFO Defense	89,95	DV
Zero Divide	89,95	DV

SONY PLAYSTATION IMPORT:

Titel	Preis	
Hermie Hopperhead	89,95	JP
Hyper Formation Soccer	89,95	JP
In the Hunt	149,95	JP
Metal Jacket	89,95	JP
V-Tennis	99,95	JP

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele



Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/ 6 42 34 Fax: 05 21/ 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) · Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,–.
Ab DM 300,– versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

SUPER NINTENDO



Später könnt Ihr diese heruntergekommene Ruine...



...zu einer richtigen Stadt individuell ausbauen





Auf einer einsamen Insel trefft Ihr auf überdimensionale Monster



„Wenn man Breath of Fire 2 mit seinem Vorgänger vergleicht, stellt man auf den ersten Blick fest, daß sich vieles aber zugleich auch kaum etwas verändert hat. Erst beim genaueren Hinschauen fallen die verbesserten Details auf. Beispielsweise wurde die Grafik aufgepowert, so daß die Charaktere im Kampfmodus größer wirken. Das Menü wurde ebenfalls sinvoll erweitert. Neben der automatischen Kampffunktion stehen Euch zahlreiche Optionen zur Verfügung. So könnt Ihr während des Schlagabtausches die Truppenaufstellung verändern oder Special Moves ausführen, was die taktischen Möglichkeiten erweitert. Aber auch gesundes Kombinationsvermögen ist hier gefragt. Die speziellen Eigenschaften der einzelnen Charaktere spielen genau wie im ersten Teil ebenfalls eine große Rolle. Vielerorts existieren Hindernisse, die nur mit einem bestimmten Kämpfer gemeistert werden können. Diesmal jedoch muß beachtet werden, daß der Betreffende sich bereits in der vierköpfigen Truppe befindet. Ansonsten müßt Ihr eine sog. Drachenstatue aufsuchen, wo Ihr neben der Speicherfunktion auch ein Menü für den Austausch von Truppenmitgliedern findet. Das könnt Ihr aber natürlich auch in der Heimatstadt Township, die Ihr während des Spiels aus dem nichts bzw. aus einer Ruine herausstampfen und besiedeln müßt. Nicht nur das: Ihr könnt dabei sogar aus drei Städtetypen wählen: Eine herkömmliche europäische Siedlung, eine Stadt aus Baumhäusern und eine orientalische Stadt. Dort errichtet Ihr Euer Hauptquartier, wo sich neben Euren Kämpfern nach und nach die sechs Schamanen einfinden und per Seelenverschmelzung Eure Kämpfer aufpowern. Offensichtlich wurde hier bei diversen Rollenspielen wie Monster Maker abgeguckt, doch all diese Features tragen viel dazu bei, das Spiel auch ein Weilchen länger zu spielen als notwendig (hihi). Wenn jemand auf Rollenspiele steht, wird aber wohl oder übel kein Weg an BoF 2 vorbeiführen. Schade nur, daß Capcom darauf bestand, den englischen Text in der deutschen Version unverändert zu lassen. Hoffentlich habt Ihr im Englischunterricht nicht allzuoft geschlafen.“



Ninas Schwester Mina hat sich in einen Vogel verwandelt



Die Reise führt schließlich in das Reich des Drachenvolkes



In der Stadt Gate hat das Waldsterben eingesetzt

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel
Megabit: 20
Hersteller: Laguna/Capcom
Testversion: Galaxy, Laguna
Spieler: 1
Features: Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	74%
Musik:	57%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 87%

Ins Wasser gefallen
Waterworld

Tja, dumm gelaufen, das mit dem Treibhauseffekt und den abgetauten Polen! Lustigerweise erinnerte mich die Story beim Spielen dauernd an den letzten Hollywood-Streifen mit Kevin Costner (Zufälle gibt's vielleicht, gibt's ja gar nicht). Jedenfalls steuert Ihr im Spiel einen Supertyp namens *Mariner*, der mit einer Art bewaffnetem Katamaran unterwegs ist. Habt Ihr im ersten Levelabschnitt genug feindliche Piraten versenkt, *Smokers* genannt, dann dürft Ihr nach Schätzen tauchen gehen. Diese können bei den letzten Erdenbewohnern, die alle auf aus dem Wasser herausragenden Gerümpelbergen leben, *Atolle* genannt, gegen Minen, Extrawaffen, etc. für Euer Boot eingetauscht werden. Im dritten Abschnitt eines jeden Levels kämpft Ihr dann zu Fuß in den Atollen gegen die Raucher. Alle sieben Level sind in diese drei Abschnitte unterteilt. Später dürft Ihr dann zusätzlich noch einpixelige, um Hilfe schreiende Ertrinkende retten, ähnlich wie damals bei *Dropzone*. *ds*



Beim Rumjetten mit Eurem Katamaran seht Ihr das Spielfeld aus der isometrischen Perspektive. Die Tauchlevel sind noch das beste an Waterworld.



„Von der eigentlichen Film-Story mit Enola und Deacon ist hier nicht mehr viel zu merken. In jedem Level müßt Ihr einfach nur stupide rumballern. Selbst die grafisch geilen Tauchsequenzen werden schnell öde, da immer die gleichen beiden Fische Eure Feinde sind. Zu allem Überfluß ist die Kollisionsabfrage im Atoll derart ungenau, wenn Ihr mit Knarre oder Speer bewaffnet auf Piratenjagd geht, daß man nur noch den Kopf schütteln kann. Eine weitere verhunzte Filmlizenz, die den Abstieg der 16-Bit-er nurmehr beschleunigt."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action/Shoot'em Up
Megabit: 16
Hersteller: Ocean
Testversion: High Score Games
Spieler: 1
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

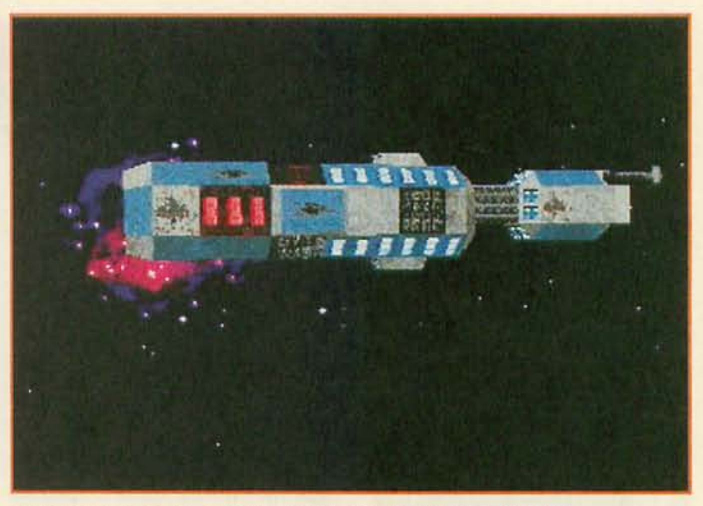
Grafik:	54%
Musik:	62%
Soundeffekte:	56%

Spielspaß 59%

SONY PLAYSTATION



Die dritte Runde des Katzenhasserspektakels gibt's jetzt für die PS



Endlich mal ein Sternenzerstörer, der nicht kugelrund ist...

Katzenklo

Wing Commander 3

Fürs 3DO gibt's das Weltraumabenteuer ja schon eine ganze Weile. Jetzt ist die Playstation-Version fertig, und für den Saturn wird der dritte Teil der *Wing Commander*-Serie wohl auch nicht mehr lang auf sich warten lassen. Wer schon weiß, worum's geht, kann den folgenden Absatz gleich überspringen und sich die Unterschiede zur 3DO-Version anschauen. Der Feind ist einmal mehr das Katzenvolk vom Planeten Kilrath. Die haben gerade eine Handvoll menschlicher Elitepiloten gefangengenommen und eliminiert. Außerdem befindet sich "Angel" in ihrer Gewalt, eine alte Liebe des von Euch gesteuerten Helden (der übrigens von "Luke Skywalker" Mark Hamill gespielt wird). Ihr trefft auf dem Raumschiffträger TCS Victory ein und habt erstmal die *Wing Commander*-typischen Optionen. So könnt Ihr das Schiff durchstreifen und mit Leuten reden, am Simulator für die anstehenden Kämpfe trainieren und Euch am Hauptterminal mit Nachrichten versorgen. Bei Eurer Ankunft trefft Ihr gleich auf Hobbes, einen Kilrathi, der schon im zweiten Teil Euer bewährer Begleitschutz (Wingman) war. Im Briefing laßt Ihr Euch erklären, worum es in der nächsten Mission geht, sucht Euch einen Wingman aus, und los geht's. Die meisten Missionen bestehen daraus, alle Kilrathis in mehreren Sektoren abzuschießen. Zur Abwechslung wird aber auch einmal ein Planet bombardiert oder ein Riesenraumschiff beschützt. Per Knopfdruck schickt Ihr den Mitfliegern Funksprüche, verteilt Eure Energie auf Waffen, Schilde und Maschine, oder wählt die Geschütze aus. Dazu noch Gasgeben, Bremsen, Rollen, Beschleunigen, Pause, Ansichtauswahl und Schadenskontrolle – so viel ist nur mit Tastenkombinationen und Mehrfachbelegungen möglich. Zwischen den Kampfsequenzen werdet Ihr mit einer spannenden Handlung in Filmformat und schicken Rendersequenzen verwöhnt. Auf dem Basisschiff finden sich überall Terminals, auf denen Ihr Euren Spielstand abspeichern könnt. Zum Spiel gibt's natürlich Klassisches á la „Krieg Der Sterne". *js*



Wing Commander (egal, welcher Teil) ist was für Fans. Im Prinzip läuft es immer wieder auf's selbe hinaus: Raus und alle Aliens abballern, die der Zielcomputer findet. Die Story und die Zwischenfilmchen sind da eigentlich nur Beiwerk, wenn auch sehr gut aussehendes.



Das sehen wir gern: Der Bub führt in der Abschußliste.

Unten: Stehende Ovationen und Hofknicks für den Chef an Bord.





Fliegt sich wie 'ne Seekuh, hat viel Platz für Waffen – die Longbow eignet sich nicht für jede Mission

Auf der Playstation habt Ihr im Vergleich zu anderen Systemen kein Cockpit eingeblendet (das sonst fast den halben Bildschirm verdeckt). Dafür bleibt das Spiel zwecks Nachladen auch im Kampf manchmal kurzzeitig stehen und geht bei starker Feindpräsenz geringfügig mit der Geschwindigkeit 'runter. Überhaupt werd' ich das Gefühl nicht los, daß die Playstation die längsten Ladezeiten aller Systeme hat. Soundtechnisch kommt die 3DO-Version etwas pompöser daher. Sonst gibt's technisch nichts zu meckern. Durch die Auswahl der Wingmen und der Waffen seid Ihr immer etwas unter Zugzwang und werdet im ganzen Spiel die Angst nicht los, die falsche Wahl getroffen zu haben. Wie dem auch sei, die hohen Entwicklungskosten (ca. vier Millionen Dollar) sieht man dem Spiel auch an. In Ermangelung einer X-Wing- oder Tie-Fighter-Umsetzung, ist Wing Commander 3 derzeit sicher das ultimative "Weltraum-Schieß-mich-ab-in-diversen-Missionen"-Spiel für die Playstation. Fans von Mark Hamill kommen eh nicht um dieses Opus herum, wer sich nur für Action interessiert, ist mit "Warhawk" oder "Agile Warrior" aber wahrscheinlich besser bedient. ”



Mal wieder die Wurzel allen Übels: Die Kilrathis sind sauer



Rendersequenzen und freie Ansichten werten WC3 auf

SONY PLAYSTATION

System: Playstation
Spieletyp: Weltraumabenteuer
Megabit: 4 CDs
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 8
Preis: ca. 140Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	88%
Musik:	72%
Soundeffekte:	82%

Spielspaß 79%

Virtual Reality

Das Wort "Virtual" wird ja derzeit von den Videospieleherstellern so gern verwendet, wie kaum ein anderes. Wie virtuell sind die Spiele aber wirklich? Haben sie überhaupt etwas mit der Virtual Reality zu tun?



Definition?

Was ist das überhaupt, eine virtuelle Realität? Auf diese Frage gibt es keine passende Antwort. Für die meisten Normalbürger ist Virtual Reality ein Helm mit zwei kleinen Bildschirmen und eventuell einem Stereo-Kopfhörer. Genaugenommen befindet Ihr Euch aber bereits in einer virtuellen Realität, sobald Ihr ein Buch mit einer erfundenen Geschichte lest. Die Experten sind sich nicht einmal sicher, ob Virtual Reality ein Widerspruch in sich oder ein doppelt gemoppeltes Wort ist. Manche sagen, virtuell könne nie real sein, andere behaupten, auch die Realität sei in Wahrheit nur eine Ansammlung indiviueller Eindrücke – also auch virtuell. Bevor wir uns jedoch in philosophischen Ergüssen verlieren, beschränken wir uns doch auf die Virtual Reality aus dem Computer. Der interessanteste Punkt an der Virtual Reality ist sicherlich die erweiterte Interaktion in einer räumlichen Umgebung. Bisher konnten wir nur auf einen flachen Bildschirm starren und ein paar Knöpfe drücken. Mit einem sogenannten Headset (Kombination aus Stereo-Optik, Stereo-Kopfhörer und Orientierungsgeber, der die Haltung des Kopfes registriert) seid Ihr schon mitten drin im Geschehen. Dazu noch den passenden Controller, mit dem Ihr Euch bewegen und Aktionen ausführen könnt – und schon befinden wir uns in einer Unterregion der Virtual Reality, dem Cyberspace. Hier können völlig neue Aufgaben bewältigt werden, da der User nicht mehr auf eine Tastatur und eventuell eine Maus beschränkt ist. Bei passender Darstellung könnt Ihr um ein Problem herumgehen, es von allen Seiten betrachten und in der optimalen Art und Weise anpacken. Um einem Menschen eine virtuelle Realität zu vermitteln, gibt's mehrere Wege. Da hätten wir beispielsweise die Phantasie. Wie bei der anfangs erwähnten frei erfundenen Geschichte, kann sich eine künstliche Umgebung durch die entsprechende Anregung nur im Kopf bilden. Ein atmosphärisches Videospiel ist aber genauso imstande, Euch vergessen zu lassen, daß Ihr eigentlich vor einem Bildschirm sitzt und ein Joypad in der Hand haltet. Mehr und mehr läßt sich die Phantasie durch technische Hilfsmittel ablösen. Die echte dreidimensionale Darstellung eines Szenarios kann den Menschen, der ja sehr stark von visuellen Eindrücken abhängig ist, schon ganz gut überlisten. Nehmen wir noch Stereosound oder gar Dolby-Surround hinzu, sind wir schon bei dem Stand, der heute relativ einfach machbar ist. Zur Hardware, die die nötigen Sinneseindrücke vermittelt, gehört aber auch untrennbar die Software, die angibt, was und wie es vermittelt werden soll. Das Problem hierbei: Um eine täuschend echte Virtual Reality zu erzeugen, muß alles quasi sechsdimensional pro-



Das Spiel wird einfach in die Realität eingeblendet – die Zukunft des Monitors?



Ob Ganzkörper-Squash oder unterwegs als Virtual Lemming, Spiele sind meist virtuell.



grammiert werden. Man will etwas ja nicht nur in 3D sehen, sondern einen Gegenstand (oder sich selbst) auch in drei Dimensionen bewegen. Um dem menschlichen Auge diese dritte Dimension vorzugaukeln, wenn sie in Wirklichkeit nicht vorhanden ist, gibt's schon eine Menge Versuche. Man muß ja nur dem linken Auge ein anderes Bild zeigen, als dem rechten. Angefangen hat das schon um die Jahrhundertwende, als man die Stereofotografie erfand. Ein mit zwei Objektiven (im Abstand menschlicher Augen nebeneinander montiert) aufgenommenes Motiv fügte sich im Schaukästchen zu einem dreidimensionalen Bild zusammen. Danach folgten Versuche mit polarisiertem Licht und entsprechenden Filterbrillen. Als sich Farbe auf den Filmen breitmachte, entstanden die berühmten Rot-Grün- (oder Rot-Blau-) Brillen. Neueste Errungenschaft der 3D-Schummeleien sind die sogenannten SIRDS, bei denen Ihr ein anscheinend chaotisches Muster mit einer "falschen Entfernungseinstellung" Eurer Augen betrachtet und so ein dreidimensionales Objekt erscheint. Dies alles gehört aber nur zu optischen Seite der Virtual Reality. Woran die Wissenschaft derzeit mit Feuereifer bastelt, ist die passende Denke. Man möchte sich nicht nur auf die Simulation bereits bestehender Zustände beschränken, virtuelle Welten können ja auch völlig abstrakte und unreale Szenarien sein. Um die virtuelle Realität in ihrer gesamten Effizienz nutzen zu können, wird sich der User bald auf völlig neue Arten der Interaktion mit Formen, Farben und Aufgaben einstellen müssen. Und da kommt auch auf Zocker noch einiges zu...

Mit virtuellem Liftfahren wird bereits Höhenangst geheilt. Der Aura Interactor vermittelt Euch den Sound-Kick im Spiel .



Alt, aber immer noch benutzt – der Dataglove fürs NES

Hardware

Viel Hardware für die virtuelle Realität gibt's auf dem Videospielesektor noch nicht. Der Hauptgrund dafür ist, daß die Technik für den Hausgebrauch einfach noch zu teuer ist. Demnach gibt es auch kaum Systeme und Programme, die VR-Peripherie unterstützen. Für das Master System gab's "Shutter Glasses", eine Brille mit Flüssigkristallgläsern, die sich durch Ansteuerung von der Konsole verdunkelten. Dadurch konnte dem linken Auge das "linke" Bild gezeigt werden, worauf das rechte Auge das "rechte" Bild sah. Da das ganze logischerweise nur bei halber Fernsehfrequenz funktionierte, flimmerte das Bild sehr stark. Für das NES gab es den legendären Dataglove, einen Handschuh, mit dem Ihr so ziemlich jedem Spiel Kommandos geben konntet. Dies geschah über Ultraschallsensoren, die am Fernseher montiert werden mußten. Aus dem eingehenden Signal konnte dann die Position des Handschuhs berechnet und auf dem Bildschirm in Bewegung umgesetzt werden. Das von Sega angekündigte Headset für das Mega Drive ist anscheinend von der Marktentwicklung gekillt worden. Es gibt weder ein Spiel für die Stereo-Optik, noch das Headset selbst. Genauso erging es dem geplanten Headset für den Jaguar. Zur Vermittlung einer Virtual Reality im Videospiel gehört eigentlich alles, was Euch mehr Eindrücke vom aktuellen Spiel bietet, als der normale Bildschirm. So gesehen, gehört auch der Aura Interactor (links, im Vertrieb von Konami) in diese Ecke. Er besteht im Prinzip aus einem Verstärker und einem Baßlautsprecher in einem Plastikgehäuse, das Ihr Euch umschnallt. So spürt Ihr tiefe Töne direkt am Körper, die die Konsole über den Audio-Ausgang ausspuckt (Punches bei Prügelspielen, Crashs bei Rennspielen, Schlagzeug im Soundtrack, usw.).



Anwendungen

Wie eine Vielzahl anderer technischer Entwicklungen, hat auch die VR ihren Ursprung im militärischen Bereich. Eine beliebte Anwendung dort sind Flugsimulatoren. Kampfpilotenanwärter werden in einen Simulator gesetzt und rauschen über computergenerierte Landschaften. Technisch sind militärische Simulatoren stets auf dem neuesten Stand (trotz großer Fortschritte *immer* noch kaum zu vergleichen mit Simulationen auf PC oder gar Konsole) und entsprechend unbezahlbar. Trotzdem ist die Simulation immer billiger, denn einen Simulator kann man weder an einen Berg setzen noch erschreckt man beim Tiefflug lärmgeschädigte Bürger. Echte Kriege werden aber wohl nie im Simulator entschieden...

Eine weitere, bereits ausgiebig diskutierte und auch genutzte Anwendung liegt in der Medizin. Mit der Datenübertragung an medizinische Roboter muß in gar nicht ferner Zukunft der Chirurg nicht mehr direkt am Patienten rumschnippeln, sondern kann ihm über tausende Kilometer entfernt den Blinddarm entfernen



Was liegt näher an der Virtual Reality, Mario Tennis oder ein action-lastiger Helicopter-Simulator? Das eine kommt in echtem 3D, das andere sieht auch flach real aus.

(was er ja bis dahin bestimmt schon 'zig-mal am Simulator geübt hat). Zur Zeit werden aber auch schon beachtliche Erfolge bei der Heilung von Höhenangst damit erzielt, daß der Patient virtuell Lift fährt. Vielleicht wird irgendwann auch die Programmiertechnik in die virtuelle Realität verbannt. Stellt Euch vor, ein Programm bestünde nicht mehr aus Zahlen, sondern würde als dreidimensionale Maschine im Cyberspace rattern. Der Programmierer wäre dann ein Cyber-Mechaniker, der die Einzelteile der Maschine formt und sie passend zusammensetzt. Wenn es dereinst gelingt, eine künstliche Realität zu schaffen, die von der echten kaum mehr zu unterscheiden ist, läßt sich alles Mögliche (und Unmögliche) simulieren. Virtual Reality könnte sogar zu einer Art Glücksdroge werden – wer will schon abschalten, wenn's im Cyberspace schöner ist, als in der Wirklichkeit?

Virtuelle Welten

Fachleute auf dem Gebiet der Virtuellen Welten sind eindeutig die Rollenspieler. Schon in der Anfangszeit, als ein Spielleiter seinen Mitspielern ein Szenario vorsetzte, in dem sie sich zurechtzufinden hatten, wurden virtuelle Welten geschaffen. Dann wurden die virtuellen Welten vermarktet und die ersten Brettrollenspiele kamen heraus. Das bekannteste Beispiel ist wohl die "Das Schwarze Auge"-Serie. Aber auch heute, in der Zeit weltweiter Vernetzung, werden immer neue virtuelle Welten geschaffen. Ein aktuelles Beispiel ist "Worlds Away", das via CompuServe zugänglich ist. Ihr steuert eine nach Euren Wünschen zusammengestellte Zeichentrickfigur durch das Leben einer virtuellen Stadt. Gleichzeitig mit allen, die sich auch gerade in Worlds Away eingeloggt haben, geht Ihr Euren Vorlieben nach, quatscht mit Anwesenden oder versucht, etwas (virtuelles) Geld zu verdienen.



Ob Ihr als virtueller Formel-Eins-Pilot oder als Polygonheld unterwegs seid, Ihr werdet aus der Realität entführt

Virtual Reality und Videospiele

Den Spieler in eine virtuelle Realität zu versetzen, ist schon lange das Anliegen von Videospielen. Prinzipiell ist jedes Spiel "virtuell". Doch was heute so alles auf den Namen "Virtual" hört, ist meist nichts anderes, als der Versuch, eine dritte Dimension darzustellen. Was sind denn die "*Virtua*"-spiele anderes, als Polygonspiele, die eine Räumlichkeit andeuten (aber auf einem normalen Bildschirm nicht wirklich zeigen können). Der Virtual Boy geht schon weit mehr in die Cyber-Ecke, als ein Saturn oder eine Playstation. Allerdings sind die Entwickler anscheinend noch nicht in der Lage, für ein echtes "3D-System" ein Spiel zu entwickeln, bei dem auch dreidimensional gedacht und gehandelt werden muß. Derzeit läuft also die virtuelle Realität in Videospielen darauf hinaus, den Spielinhalt in Pseudo-3D zu präsentieren. PCs sind da mit Headset-Schnittstellen schon weiter. Aber, was nicht ist, kann ja noch kommen...

Virtual Reality – Die Zukunft?

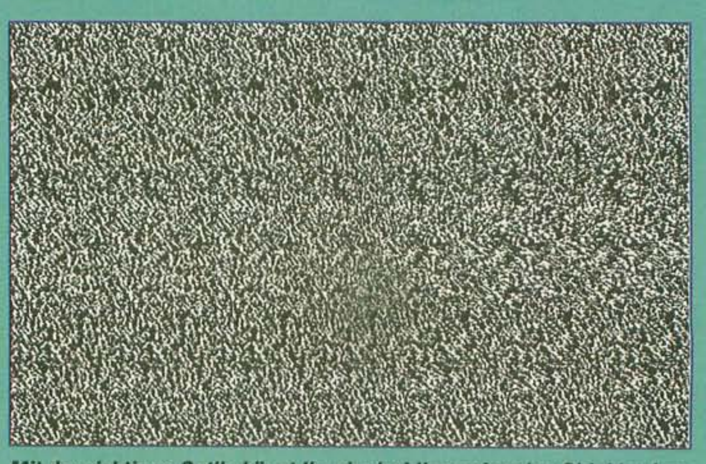
Wenn überhaupt, dann wird es die "echte" Virtual Reality erst in einer recht fernen Zukunft geben. Derzeit ist es noch unmöglich, einen Menschen komplett in eine virtuelle Realität zu integrieren. Die menschliche Wahrnehmung besteht ja nicht nur aus Augen und Ohren. Tastsinn (beihaltet sämtliche druckempfindliche Nerven in der Haut), Geruchssinn, Geschmack, Temperaturempfinden und nicht zuletzt das Gleichgewicht (schwerkraftabhängiger "Wasserstand" im Innenohr), müßten für die totale Virtual Reality getäuscht werden. Da dies alles einen hohen Aufwand erfordert, bliebe die Alternative, sich quasi direkt ins Gehirn einzukoppeln. Bevor man dem Hirn aber elektronisch was vormachen kann, muß man zuerst mal die Funktionsweise des Organs kennen und zumindest die Hirnaktivität per Computer entschlüsseln. Der Stand der Wissenschaft: Computer können schon erkennen, ob ein Mensch "O" oder "A" sagen will. Wenn der Kandidat aber auch nur blinzelt, ist alles vorbei. Außerdem benötigt ein Super-Computer noch 0,3 Sekunden, um auch nur eine einzige Reaktion des Gehirns zu verarbeiten, und das ist zu lang, viel zu lang. Die "echte" Virtual Reality ist also noch weit, weit weg. Klar, die technische Entwicklung schreitet immer schneller voran, ich glaube aber nicht, daß ich mich noch einmal in einem perfekten Cyberspace wiederfinden werde. Was als nächstes (eventuell in der nächsten Konsolengeneration) kommt, sind wohl kompakte Headsets, die Euch räumlich an einem



Könnte so das Kino der Zukunft aussehen? Jeder mit Headset...



Spiel teilhaben lassen. Übrigens, wer mal einen wirklich guten Roman zu dem Thema lesen will, sollte im Buchladen nach "Neuromancer" fragen. Die computergenerierte virtuelle Realität ist eine interessante Perspektive. Erst wird die künstliche Realität um den Menschen herumwachsen, dann wird sich der Mensch in die virtuelle Realität einfügen (so, wie Ihr es bereits tut, wenn Ihr die Joypad-Kontrollen eines Spiels lernt). *js*



Mit der richtigen Optik könnt Ihr ein dreidimensionales Objekt sehen



GEBRAUCHTE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	80,00	129,90
YOSHIS ISLAND	50,00	79,90
F ZERO	5,00	14,90
KING ARTHUR (US)	30,00	59,90
SPECTRE	5,00	14,90
FINAL FANTASY §	50,00	79,90
TOM & JERRY	30,00	59,90
DESERT STRIKE	30,00	59,90
DONKEY KONG	40,00	69,90
LUFIA	40,00	69,90
ROBOTREK	20,00	44,90
SUPER SOCCER	10,00	29,90
NHL 95	20,00	44,90
STARWING	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	40,00	69,90
SECRET OF MANA	30,00	59,90
FIFA SOCCER 96	60,00	89,90
INDIANA JONES	20,00	44,90
STAR WARS	20,00	44,90
TINY TOONS	5,00	14,90
MARIOKART	30,00	59,90
ZELDA	20,00	44,90
GHOULS & GHOSTS	5,00	14,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
ZOMBIES	10,00	29,90
TURRICAN 2	40,00	69,90
CHRONO TRIGGER	50,00	79,90
BATMAN FOREVER	40,00	69,90
MICRO MACHINES	20,00	44,90
BOMBERMAN	30,00	59,90
TRUE LIES	20,00	44,90
SUPER STREETFIGHTER 2	40,00	69,90

Sega Mega Drive 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	60,00	99,90
MEGA DRIVE I+PAD	40,00	79,90
LANDSTALKER	30,00	59,90
NBA LIVE 95	10,00	29,90
WORLD OF ILLUSION	10,00	29,90
CHUCK ROCK	10,00	29,90
MEGA GAMES	5,00	14,90
DRAGONS FURY	20,00	44,90
FEVER PITCH SOCCER	30,00	59,90
NHL 96	40,00	69,90
COOL SPOT	10,00	29,90
SUPER STREETFIGHTER 2	30,00	59,90
COMIC ZONE	40,00	69,90
STORY OF THOR	30,00	59,90

Sega Mega CD2 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 + SPIEL	90,00	149,90
WWF RAGE IN CAGE	5,00	14,90
SONIC CD	5,00	14,90
EARTHWORM JIM	30,00	59,90
SURGICAL STRIKE	20,00	44,90
GROUND ZERO TEXAS	10,00	29,90
SOULSTAR	20,00	44,90
LUNAR THE SILVERSTAR	40,00	69,90

Neo Geo CD 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
NG Module Werden Leider Nicht Mehr Geführt		
NEO GEO CD (OHNE SPIEL)	175,00	249,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	40,00	69,90
PULSTAR	40,00	69,90
3 COUNT BOUT	30,00	59,90
GHOST PILOTS	20,00	44,90
VIEWPOINT	30,00	59,90
KING OF FIGHTERS 94	15,00	29,90
FATAL FURY 3	40,00	69,90
SIDEKICKS 2	15,00	29,90
BLUES JOURNEY	20,00	44,90

3 DO 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
3DO PAL MIT SPIEL	250,00	349,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
KILLING TIME	40,00	69,90
SPACE HULK	20,00	44,90
JOHN MADDEN	10,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
FLYING NIGHTMARES	30,00	59,90
SUPREME WARRIOR	10,00	29,90
STARBLADE	10,00	29,90
ROAD RASH	30,00	59,90

SONY PLAYSTATION AB 1.3.96.	ANKAUF	VERKAUF
PSX IMPORT	325,00	449,90
PSX DEUTSCH	285,00	399,90
TOSHINDEN	20,00	44,90
WORMS	30,00	59,90
PGA GOLF	20,00	44,90
AIR COMBAT	30,00	59,90
WIPEOUT	30,00	59,90
TEKKEN	30,00	59,90
HI OCTANE	20,00	44,90
TOUKON RETSUDEN (JAP)	40,00	69,90
RAPID RELOAD	15,00	29,90
TWISTED METAL	40,00	69,90
FIFA 96	40,00	69,90
STREET FIGHTER THE MOVIE	15,00	29,90
WWF WRESTLE ARCADE	20,00	44,90
DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90
THEME PARK	30,00	59,90

SEGA SATURN AB 1.3.96.	ANKAUF	VERKAUF
SATURN IMPORT	325,00	449,90
SATURN DEUTSCH	285,00	399,90
X COM (JAP)	50,00	79,90
VIRTUA RACING	30,00	59,90
DAYTONA	30,00	59,90
MANSION OF HIDDEN SOULS	20,00	44,90
PANZER DRAGOON	20,00	44,90
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	15,00	29,90
THUNDERHAWK 2	40,00	69,90
KING OF SPIRITS (JAP)	30,00	59,90
HANG ON GP (JAP)	30,00	59,90
RAYMAN	30,00	59,90
SHIN SHINOBI DEN (JAP)	20,00	44,90
CLOCKWORK KNIGHT	15,00	29,90
FIFA 96	40,00	69,90
GEN WAR (US)	20,00	44,90
SEGA RALLY (US)	50,00	79,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Sony Playstation DT 32 Bit	VERKAUF
PSX GRUNDGERAT	575,00
SHELL SHOCK	89,90
THUNDERHAWK 2	89,90
RAPID RELOAD	59,90
WARHAWK	99,90
NOVASTORM	59,90
WORMS	99,90
STARBLADE	99,90
PHILOSOMA	99.90
WWF WRESTLEMANIA	79,90
LOADED	99,90
TWISTED METAL	99,90
JUMPING FLASH	59,90
FIFA 96	99.90
LONE SOLDIER	99,90
STREETFIGHTER THE MOVIE	79,90
PANZER GENERAL	99,90
RGB CABLE	49.90
MEMORY CARD	49.90
JOYBOARD	119,90
MOUSE	59.90
CONTROL PAD	59,90
ASCii PAD	69,90
IMPORT IMPORT IMPORT	
TOSHINDEN 2 JP	179,90
TWO TENKAKU JP	159,90
THE FIREMEN JP	159.90
NAMCO MUSEUM JP	149,90
RIDGE RACER REVOLUTION JP	119,90
PGA GOLF 96 US	129.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Sega Saturn 32 Bit	VERKAUF
SEGA SATURN OHNE SPIEL	599.90
SHELL SHOCK	99.90
THUNDERHAWK 2	99.90
THEME PARK	109.90
ADAPTOR	69.90
FIFA SOCCER 96	99.90
CASPAR	99.90
VICTORY BOXING	119.90
ALIEN TRILOGY	109.90
MPEG KARTE	329,90
CLOCKWORK KNIGHT 2	99.90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109,90
VIRTUA HANG ON	109,90
VIRTUA COP	149,90
SEGA RALLY	109,90
ROBOTICA	99,90
SHINOBI X	99,90
SIM CITY 2000	99,90
VIRTUA FIGHTER 2	109,90
CHAOS CONTROL	99,90
GEX	99,90
JOHNNY BAZOOKATONE	99,90
IMPORT IMPORT IMPORT	
SHIN SHINOBI DEN (JP)	99.90
SIDE POCKET (JP)	89.90
IN THE HUNT (JP)	129.90
PARODIOUS (JP)	79.90
DR. ROBOTNIK (JP)	119.90
PRETTY FIGHTER (JP)	89.90
VITUA VOLLEYBALL (JP)	89.90
GALAXY FIGHT (JP)	129.90
GHEN WAR (US)	119,90
VALORA VALLEY GOLF (US)	119,90
CORPSE KILLER (US)	119.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Sega Mega Drive & 32 X	VERKAUF
LIGHT CRUSADER	119,00
VECTORMAN	119.90
COMIC ZONE	119.90
SONIC COMPILATION	129.00
BATMAN FOREVER	99.90
SHINING FORCE IV	129.90
MEGAMAN X	119.90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	119.90
VIRTUA FIGHTER REMIX 32X	119.90
DEMOLITION MAN	99.90
FEVER PITCH SOCCER	109.90
SKELETON CREW	99.90
BLOODSHOT	69.90
NBA JAM 32X	99.90
SPACE HARRIER	59.90
FIFA 96	119.90
NBA LIVE 96	119.90
NHL 96	119.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

3 DO 32 Bit	VERKAUF
SPACE HULK	119,00
CASPER	99.90
KILLING TIME	119.90
SHOCKWAVE 2	119.90
BUST A MOVE	119.90
PERFECT GENERAL	109.90
KINGDOM FAR REACHES	109.90
PSYCHIC DETECTIVE	119.90
RETURN FIRE 2	89.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

IBM PC CD Rom Computer	VERKAUF
WARCRAFT 2	99,90
TRIVIAL PURSUIT	79,00
NBA JAM	99.90
PHANTASMAGORIA	129.90
SPACE MARINES	79.90
TOWER	109.90
BURIED IN TIME	89.90
WOODRUFF	89.90
FRANKENSTEIN	99.90
ALIENS	79.90
KINGDOM FAR REACHES	99,90
THUNDERHAWK 2	99,00
MONOPOLY	69.90
AIR POWER	89.90
WING COMMANDER 4	109.90
CAESAR 2	99.90
11th HOUR	99.90
DIG	74.90
LEISURE SUIT 1 - 6	99.90
ALIEN ODYSSEY	79.90
HUGO	69.90
CAPITALISM	89.90
BURN CYCLE	89.90
SIMON THE SOURCER 2	89.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	VERKAUF
MARIOWORLD 2	119,00
DONKEY KONG 2	139.90
SECRET OF EVERMORE	109.90
TETRIS 2	119.90
TIM IN TIBET	139.90
CHRONO TRIGGER	139.90
WIZARDRY V	99.90
OBITUS	99.90
LUFIA	99.90
INT'L SUPERSTAR SOCCER 2	139.90
BASS CHAMPIONSHIP (ANGELN)	129.90
THEME PARK	119.90
BOMBERMAN 3	109.90
CASPER	129.90
PRIMAL RAGE	119.90
PUTTY SQUAD	129,00
FOREMAN FOR REAL	119.90
BATMAN FOR EVER	119.90
DUNGEON MASTER	139.90
PACMAN 2	119.90
LUFIA	99.90
POCKY N ROCKY 2	129.90
CASTLEVANIA 2	109.90
DEMONS CREST	49.90
PINOCCIO	129.90
DONALD IN MAUI MULLARD	129.90
BREATH OF FIRE 2	129.90
LUFIA 2	139.90
MARKOS MAGIC FOOTBALL	79.90
7th SAGA 2	139.90
WARIOS WOODS	79.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Nintendo Gameboy	VERKAUF
NEUE GAMEBOY IN FARBE LOOK	99,00
ASTERIY & OBERLIX	69.90
ARCADE CLASSIC 3	69.90
PGA TOUR GOLF 3	69.90
STAR TREK BEYOND NEXUS	59.90
BOMBERMAN	64.90
STREETFIGHTER 2	69.90
MICKEYMOUSE 5	69.90
KIRBYS DREAMLAND 2	69.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Sega Game Gear	VERKAUF
F1 CHAMPIONSHIP	49,90
KAWASAKI SUPERBIKES	49.90
TOME & JERRY	69.90
STARGATE	49,90
WIZARD PINBALL	49.90
MICKEY MOUSE 3	79.90
FATAL FURY SPECIAL	79.90
SUPER COLUMNS	69.90
SONIC DRIFT RACING	69.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

SNK NEO GEO CD 16 Bit	VERKAUF
KABUKI CLASH	129,00
SAMURAI SHOWDOWN 3	129.90
GOAL GOAL GOAL	129.90
BASEBALL STARS	79.90
SOCCER BRAWL	79.90
WORLD HEROES	89.90
BASEBALL 2020	89.90
SENGOKU 1	79.90
FATAL FURY 1	59.90
PULSTAR	129.90
KING OF FIGHTERS 95	119.90
PANIC BOMBERMAN	129.90
SIDEKICKS 3	129.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Jaguar & Jaguar CD 64 Bit	VERKAUF
RAYMAN	139,00
FEVER PITCH SOCCER	129.90
PITFALL	129.90
MISSILE COMMAND 3D	129.90
NBA JAM	129.90
MYST (CD)	129,90
BATTLEMORPH (CD)	119,90
PRIMAL RAGE	119.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Philips CD-i 32 Bit	VERKAUF
PHILIPS 550 + SPIEL + IMPEG	999.90
PHILIPS 450 OHNE SPIEL & IMPEG	699.90
FOREST GUMP	49.90
FLASHBACK	79.90
BURN CYCLE	89.90
LOST EDEN	89.90
HOTEL MARIO	119.90
HUNT FOR RED OCTOBER	39.90
STAR TREK NEXT GENERATIO	49.90
SADE	39.90
ROCK LEGENDS	49.90
MR BEAN	39.90
BERTELSMAN LEXICON	279.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Diverse Neu & Gebraucht	
SUPER NINTENDO KONSOLE	189,90
SNES CONTROL PAD	29,90
SNES 50/60 HZ ADAPTOR	29,90
SNES ASCii PAD	49.90
SNES PRO ACTION REPLAY 3	99.90
SNES ADVANTAGE JOYBOARD	79.90
SNES ARCADE JOYSTICK	79.90
MEGADRIVE 2 KONSOLE	189.90
SEGA MOUSE	79.90
MD PRO ACTION REPLAY 2	89.90
SONY CONTROL PAD	59.90
SONY EXTENSION CABLE	29.90
SONY MOUSE	59.90
SONY MEMORY CARD	49.90
SATURN CONTROL PAD	49.90
PRO. ACTION R. SATURN	99.90
UNIVERSAL ADAPTOR SATURN	69,00
LENKRAD SATURN	139.90
JOYBOARD SATURN	99.90
CDi ROLLERCONTROLLER	119.90
CDi INFRA ROT PADS	119.90
JAGUAR MIT CYBERMORPH (GEBR.)	199,90
MCD 2 BACK-UP RAM	99.90
PC CD GRAVIS GAMEPAD	59.90
G-BOY PRO ACTION REPLAY	39.90
3DO GOLDSTAR PAD	99.90
3DO INFRA ROT PADS	139.90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

INFORMATION

Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir Liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

Versandkosten

Porto (Inland)	: 6,00DM
Post-Nachnahme	: 6,00DM
Porto (Ausland)	:15,00DM

Öffnungszeiten

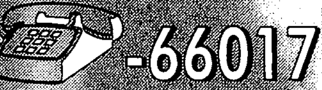
Mo.-Fr.	10.00 bis 18.30 Uhr
Sa.	10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa.	10.00 bis 16.00 Uhr

Sonstige Information

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise können variieren.

Versand Bestellannahme

0541-66016



-66017

FAX.: 0541-66015

ENDE APR. JAP. ULTRA 64 DT. SEPT.96

NINTENDO ULTRA 64 JAPAN

Next Generation Konsolen

SONY PLAYSTATION DT Ohne Spiel **575,- DM**

SEGA SATURN DT Ohne Spiel **599,- DM**

NEO GEO CD Ohne Spiel **399,- DM**

GOLDSTAR 3 DO mit 1 Spiel **699,- DM**

DER SPIELSPAß FÜR ALLE SYSTEME

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen.





Viele bekannte Gesichter in ungewohnter isometrischer Perspektive trefft Ihr im Super Mario RPG

Super Mario RPG

Am 9. März erschien in Japan das SNES-Spiel das Jahres. Nintendo und Squaresoft schufen in Zusammenarbeit eines der grafisch und spielerisch besten Adventures überhaupt. Natürlich hat sich Tet viele Nächte damit um die Ohren geschlagen und berichtet , ob Super Mario auch als Rollenspiel-Held überzeugen kann.



Kaum steht Tekken 2 zumindest als Import-Version in den Läden, schon überrascht uns Namco mit dem nächsten Hammer. Das Automaten-Original dieses Prügelhits basiert auf Playstation-Hardware und zeigt deshalb recht gut, was wir von der Heimversion erwarten können. Acht Kämpfer treten mit Schwertern, Messern und Lanzen in phantastisch animierten Arenen gegeneinander an, mehr verraten wir Euch im ausführlichen Preview.

Was erhält man, wenn man Tekken und Toshinden miteinander mixt? Soul Edge!





Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 089/6883036 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Nintendo

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,
CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1996
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsdirektor: Wolfram Höfler
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



Terry Pratchett's

DISCWORLD™

"Discworld ist spannend, lustig, schön anzuschauen, umfangreich und klingt toll - was will man mehr ?"
Video Games, 90 %

"Wer [...] Grafik-Adventures der obersten Kategorie liebt, kann bei Discworld ohne jegliche Bedenken zugreifen."
Fun Generation, 8 von 10

"... einen der größten Angriffe auf die Lachmuskeln ..."
TV Today

"... ein echter Adventure-Knaller ..."
Play Time, 89%























Discworld ist komplett auf Deutsch. Mit der Synchronstimme von Tom Hanks, Eric Idle und Bill Murray. Erhältlich in jedem Kaufhaus oder im Fachhandel.